LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesradar.it - Dicembre - n°123 - Edizione CD €6,90
1 CD DEMO E 1 DVD
CON IL GIOCO COMPLETO
IN ITALIANO
MEN OF VALOR
RECENSIONE E DEMO IN ESCLUSIVA!
MEDIEVAL II TOTAL WAR
Il miglior gioco di strategia è di nuovo pronto per la carica!
ANTEPRIMA!
BURNING CRUSADE
Esploriamo le nuove terre di World of Warcraft!
SPECIALE - SOLO SU GMC!
ROGUE WARRIOR
Lo sparatutto del futuro punta sull'Intelligenza Artificiale!
INOLTRE...
19 giochi recensiti tra cui
Splinter Cell Double Agent
DEFCON
Flight Simulator X
Scarface The World is Yours
Sid Meier's Railroads!
Scudetto 2007
Caesar IV
The Sims 2: Pets
60123
9 771125 601007
Future
MEDIA WITH PASSION
Un impero fondato sulle guerra deve conservare se stesso con la guerra. (Charles de Montesquieu)

74 La saga di *Total War* torna nel Medioevo, con una grafica semplicemente da urlo!

28 GIOCO COMPLETO - MEN OF VALOR
Dai creatori di *Medal of Honor*, uno spettacolare FPS ambientato nella "sporca guerra" del Vietnam.

20 ESPLORA E GIOCA
Sul CD di GMC, il prode Raffaello Rusconi è riuscito a infilare il megalitico demo di *Medieval II: Total War*, quello dello stuzzicante *DEFCON* e persino quello di un gioco di combattimenti aerei, *Combat Wings: Battle of Britain*. Sul DVD il parco titoli è molto più ricco, con *Battlefield 2142*, *Flight Simulator X*, *Star Wars: L'Impero in Guerra – L'Esercito dei Corrotti*, *Scudetto 2007* e *Age of Empires III: The WarChiefs*.

Medieval II: Total War - pag. 74

Flight Simulator X - pag. 88

Caesar IV - pag. 92

SCOOP

32 LOKI
Di *Diablo* ce n'è uno solo (anzi, due). Di cloni divertenti e ben realizzati molto pochi: *Loki* potrebbe essere uno di questi!

ANTEPRIME

43 EUROPA UNIVERSALIS III
GMC prova in anteprima il nuovo manageriale politico.

44 SUPREME COMMANDER
Dai creatori di *Total Annihilation*, un nuovo RTS che promette di essere una vera rivoluzione del genere. E loro le promesse le mantengono...

46 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
L'agente di GMC si infiltra nelle nuove lande di *World of Warcraft*, ed esplora velocemente i confini della versione beta.

48 THE WITCHER
Per chi ha fame di giochi di ruolo con la "G" e la "R" maiuscole, un titolo molto stuzzicante creato con il motore del primo *Neverwinter Nights*.

50 LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II: RISE OF THE WITCH KING
La Terra di Mezzo è di nuovo in fermento. Chi pensava che la minaccia dell'Oscuro Signore fosse ormai lontana, dovrà ricredersi.

SPECIALI

52 ROGUE WARRIOR
Alberto "Pape" Falchi vola a Las Vegas per provare in anteprima assoluta il nuovo FPS di Bethesda. E siamo sicuri che i creatori di *Oblivion* non deluderanno i fan degli sparatutto!

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis ha una risposta per (quasi) tutti i lettori.

12 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Il Kevo redazionale inventa la posta del passato. Lo pagheremo in lire, che dite?

15 L'ANGOLO DI MBF
Il "Filosofo" di GMC non si stanca mai di sottolineare gli intrecci tra arte e videogiochi.

16 BOTTA E RISPOSTA
Skulz i giochi non li finisce. Li spiega.

20 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo o il DVD di questo mese.

28 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
Le giungle del Vietnam aspettano i lettori di GMC.

34 GMC NEWS
Alan Wake, *You Are Empty*, *Eragon*: le ultime notizie dal mondo dei videogiochi.

40 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

122 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

124 NEXT LEVEL
La rubrica per scoprire nuovi orizzonti per i vostri giochi preferiti.

140 GMC TRUCCHI
I trucchi per non avere guai con i titoli più caldi su PC. Perché, in fondo, barare è un'arte.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

144 TITOLI DI CODA
Le elucubrazioni di Bittanti chiudono le pagine di GMC.

HARDWARE

57 AQUAGATE VIVA
Un sistema di raffreddamento a liquido facilissimo da installare e compatibile sia con le CPU, sia con le GPU.

58 ASUS EN7950 GT
Asus aggiorna la sua linea di schede video con questo esemplare di fascia medio/alta, compatibile anche con HDCP.

60 POWERCOLOR X1950 PRO
Una scheda piuttosto economica, ma capace di prestazioni da brivido, a patto di non esagerare con la risoluzione.

61 COOLERMASTER ECLIPSE
Riuscirà il dissipatore per CPU di Coolermaster a eclissare i problemi di smaltimento del calore?

61 ASUS SILENT SQUARE
Un voluminoso dissipatore in alluminio praticamente muto.

64 NOKIA N93
Superato l'NGage, Nokia propone modelli sempre competitivi.

66 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei sogni, con un occhio al portafoglio.

68 SCHERMO BLU
Quedex risolve i problemi legati a periferiche e giochi PC, in quattro pagine ricche di consigli.

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Titolo	Pagina
Age of Empires III: The WarChiefs	20
Age of Pirates: Caribbean Tales	141
Air Assault Task Force	39
Alan Wake	34
America's Army Special Forces (Overmatch) V2.7	24
Antfarm: Spheres	126
Arturian Total War - Mod per Rome Total War	131
Barrow Hill	35
Battlefield 2142	[illegible]
Bliss Island	119
Boog & Elliot: A Caccia di Amici	119
Caesar IV	92
Call of Juarez	133
Combat Wings: Battle of Britain	23
Company of Heroes	140
Cossacks II: Napoleonic Wars	141
DEFCON	22 - 96
Dominions 3	23
Doom 3	17
Dungeon Siege II: Broken World	141
Enterprise Temporal Cold War per HL-2	131
Eragon	35
Europa Universalis III	43
F.E.A.R. Extraction Point	118
F1 Seven Release 2 - Mod per F1 Challenge 99-02	128
Field Ops	36
Flight Simulator X	23 - 88
Football Manager 2007	22 - 100
Hearts of Iron II	[illegible]
Heroes of Annihilated Empires	134
Hidden & Dangerous 2	[illegible]
IL-2 Sturmovik: 1946	38
Iron Grip: The Oppression - Mod per HL 2	127
Junk Wars - Mod per UT 2004	126
La Battaglia per la Terra di Mezzo II: Rise of the Witch King	50
Lara Croft Tomb Raider - The DVD Action Adventure	38
LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica	140
LEGO Star Wars	16
Loki	32
Mage Knight Apocalypse	110
Medieval II: Total War	21 - 74
Men of Valor	28
Mockba to Berlin	120
NBA Live 07	116
Oblivion	136
Pax Romana	120
Penumbra - Overture	38
Quake 4	17
Rayman 2	17
Rogue Warrior	52
Safecracker - The Ultimate Puzzle Adventure	112
Sam & Max: Culture Shock	113
Scarface: The World is Yours	108
Scudetto 2007 - Championship Manager	23 - 102
Sid Meier's Railroads!	98
Sins of a Solare Empire	37
Splinter Cell: Double Agent	84
Star Trek: Legacy	39
Star Wars: L'Impero in Guerra - L'Esercito dei Corrotti	22
Supreme Commander	44
The Settlers II 10th Anniversary	115
The Sims 2: Pets	104
The Witcher	48
Tomb Raider: Legend	16
War Front: Turning Point	37
Wings over Europe - Cold War: Soviet Invasion	117
World of Padman - Mod per Quake 3	127
World of Warcraft: The Burning Crusade	46
You Are Empty	36
PSI: Syberian Conflict	37

Le prove di questo mese

119 Bliss Island
119 Boog & Elliot: A Caccia di Amici
92 Caesar IV
96 DEFCON
118 F.E.A.R. Extraction Point
88 Flight Simulator X
100 Football Manager 2007
110 Mage Knight Apocalypse
74 Medieval II: Total War
116 NBA Live 07
112 Safecracker – The Ultimate Puzzle Adventure
113 Sam & Max: Culture Shock
108 Scarface: The World Is Yours
102 Scudetto 2007
98 Sid Meier's Railroads!
84 Splinter Cell: Double Agent
115 The Settlers II 10th Anniversary
104 The Sims 2: Pets
117 Wings over Europe – Cold War: Soviet Invasion

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

120 Mockba to Berlin
120 Pax Romana

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte™" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Sulla breccia" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "A momenti cade" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Sentenza" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "DLT" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Cresce bene" Eraldi
Marina "Non te l'ho chiesto" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Buon Consiglio" Tradardi, Carlo "2 GB" Barone, Gianluca "Burning" Loggia, Luca "V" Spinelli, Mattia "Tiolo" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Gröco" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Stile ovvio" Dente, Vincenzo "Incoronato" Beretta, Primoz "In extremis" Skulj, Matteo "Art-Attack" Bittanti, Alessandro "Schweinsteiger" Galli, Marcello "Next" Ghilardi, Marco "Rimembranze" Andreoli, Oreste Pavesi, Roberto "Licantropi" Camisana, Yuri "Quando arriva" Abietti, Davide "HTPC", Paolo "Vola" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Dingone" Villa, Aldo" Tamanti, Elisa "Tunguska" Leanza, Danilo "Supreme" Gabrielli, Enrico "Cosmic" Vendramin, Andrea "Telefono" Babich, Andrea "PR" Maderna, Marco "Halo" Salvaneschi, Fabio "Uomo di Valore" Bortolotti, Steve "Alex" Holm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bartolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarist
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Massimo Nacci
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versando sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ITALIA
m-dis distribuzione media S.p.A.
tel:02/25.82.1 - fax 02/25.82.5306 - e.mail:info@m-dis.it

Certificato n. 5399
del 2/12/2004
diffusione media
pagata anno 2003
copie 68.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Abbiamo già dato...

Che la tecnologia segua un percorso eternamente proiettato verso il futuro è qualcosa che, qui a GMC, non abbiamo mai inteso negare.

Confessiamo, anzi, come questo sia uno degli aspetti del nostro hobby in grado di affascinarci maggiormente. Crediamo di non sbagliare se immaginiamo che una porzione considerevole dei nostri lettori condivida questa nostra passione: il computer, il gioco su computer, è uno degli aspetti più eccitanti del nostro amore per il progresso tecnologico. Il successo della sezione di GMC dedicata all'hardware lo conferma ogni mese: un aggiornamento qua, una messa a punto là . di tutte queste cose, sotto sotto, godiamo abbastanza, anche se spesso, e spesso giustamente, ce ne lamentiamo. Recentemente, la tecnologia ha però portato un tema alla ribalta, con una certa prepotenza visti i nomi coinvolti, ed è un tema che ci auguriamo non debba mai interessare direttamente i videogiochi per PC.

Da qualche settimana, si è affacciato sul mercato il nuovo riproduttore di musica digitale targato Microsoft. Il nome è Zune, l'obiettivo dichiarato una concorrenza spietata all'iPod di Apple.
Senza dilungarci nell'analisi tecnica del prodotto (per quella potrete rivolgervi, eventualmente, alla nostra sorella "T3"), l'aspetto che ci ha colpiti è l'assoluta incompatibilità del lettore con la musica eventualmente acquistata in precedenza usando il sistema, anch'esso Microsoft, PlaysForSure.
Per intenderci, potreste ritrovarvi nella condizione di aver scaricato, a pagamento e in modo completamente legale, interi album da servizi quali MSN Music, e di non poterli poi ascoltare sul lettore prodotto da Microsoft stessa senza doverli acquistare nuovamente, pagandoli una seconda volta.

Dopo l'annuncio, raffinati strateghi di marketing hanno cercato di spiegare la cosa ai clienti di questi servizi che, nel frattempo, restavano e restano con un grande punto di domanda ad aleggiare sulle loro teste, degno di un protagonista della serie *The Sims*.

Passiamo oltre. Sempre da poche settimane, è disponibile sul Marketplace di Xbox Live (un servizio di acquisti online a pagamento, per farla breve) il videogioco *Doom*. Per una cifra prossima ai dieci euro, è consentito portarsi a casa un pezzo di storia videoludica e giocarci su Xbox 360.
Tutto fantastico, a prima vista.

Ora, chi vi scrive era già un videogiocatore appassionato nel 1993 e il capolavoro di id Software lo acquistò regolarmente in negozio. Su tutta la documentazione del gioco era riportato molto chiaramente che non si stavano comperando dei floppy disk, ma una bella licenza d'uso che consentiva di utilizzare quello specifico software. Il prezzo del gioco, insomma, era in larga parte da ascriversi alla famigerata proprietà intellettuale, piuttosto che a confezione e supporto fisico, così come per qualsiasi altro videogioco passato, presente e, ragionevolmente, futuro.

Eccoci arrivati, quindi, a quello che appare un paradosso destinato a ripetersi con sempre maggiore frequenza: avere acquistato il diritto a utilizzare un videogioco o un brano musicale una volta, non ce ne garantisce in alcun modo la fruibilità futura.

Non siamo ciechi, si tratta di una situazione che in passato si è già proposta. Quando si acquista un libro e lo si smarrisce, lo si deve comperare di nuovo e non ci sono, chiaramente, sconti. Troviamo, però, che la rapidità con cui la tecnologia muta gli scenari di fronte a noi rischi di generare malumori fra i consumatori, soprattutto quando le motivazioni alle spalle di alcune decisioni non sono immediatamente comprensibili (vedi il caso di Zune e PlaysForSure).

Oggi dedichiamo la copertina a *Medieval II*, se fra un paio d'anni qualcuno ci dicesse che per giocarci con un ipotetico Windows VistaBIS dobbiamo pagare di nuovo... come reagiremmo? Non resta che augurarsi che sia sempre di più il buon senso a guidare le scelte delle aziende.

Chiudiamo, scusandoci con i nostri lettori per la mancata pubblicazione dell'allegato *The Moment of Silence*. Un imprevisto in fase produttiva ci ha obbligati a rinviarlo a data da destinarsi.
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO LORDS OF THE REALM III

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

Anche per quest'anno, è arrivato il tempo di fare i conti con il mese di dicembre: il momento ideale per stilare uno bello classifica di tutti i giochi (o, perché no, componenti hardware per il PC) da spacchettare nei pressi dell'albera di Natale. Con il nuovo Windows in Visto (perdonate l'orrendo gioco di parole, vi prego!), i portofogli iniziano o tremore e bisogno fare i conti con un sempre più prossimo aggiornomento del sistema. Fortunatamente, non mancano le occasioni per sognare: ne approfitto per ringraziare e salutare il piccolo ***Alessandro Giraldi****, che mi ha inviato i suoi splendidi disegni dedicati a un videogioco da lui ideato. Un abbraccio fortissimo a te e al tuo tigrotto.*

TEMPO DI RINNOVAMENTO

Ciao Nemesis,
leggo da qualche mese la vostra rivista e devo ammettere che l'originalità e l'accuratezza con cui tratta i giochi recensiti mi hanno subito affascinato. Ma veniamo al dunque: il mio computer, all'avanguardia solo un paio d'anni fa, si dimostra oggi non sufficientemente potente per far girare al meglio i titoli di ultima generazione. In questi giorni, quindi, ho deciso di cambiame qualche componente. Essendo la mia esperienza molto ridotta, vorrei chiedere consiglio a te: sapresti dirmi quali sono gli elementi di un PC che influiscono maggiormente sulla rendita del computer dal punto di vista esclusivamente videoludico? Ti sarei estremamente grato se mi potessi aiutare.
Grazie e un mega saluto a tutta la redazione di GMC.

Ludovico

Caro Ludovico, il tuo problema è più complicato di quel che pensi perché, purtroppo, per quanto riguarda gli aggiornamenti necessari per potenziare

"Chi parla di guerra, in qualunque contesto lo faccia, ha una grande responsabilità"

da Uno speciale politically correct – Mosè

■ TEMPO DI RINNOVAMENTO
Cambiare la scheda grafica è un passo indispensabile per rinnovare il proprio PC.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Ancora "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" e ancora apere di lettori che hanno a cuore il marchio GMC. Questo mese, il **Thread** si è saturato per raggiunto limite di **Post**, *ma* la rassegna continua nella sua naturale espansione, quindi partecipate numerosi! Chiusa la parentesi, eccoci all'artista di questo numero. Si chiama Spaz e presenta così i suoi due lavori: Ke ne pensate di qst e di qst?. Tipo di poche parole, non c'è che dire. Secondo Fr4nk: Quella di *Hitman* è, diciamo, un déjà vu. Più originale, invece, quella di *Arcanum*, anche se non ho capito di cosa si tratta. Come sottolineato da ginopinoshow, si tratta di: Oggetti sparsi sul terreno. Anche secondo capitanomiller è: Meglio quella di *Arcanum*, anche perché: L'idea dei cadaveri era già stata sfruttata.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La forza del sesso debole

Cara Nemesis,
compro GMC da molto tempo e la tua rubrica è, di frequente, la prima che leggo. Le tue risposte sono molto interessanti, per cui volevo chiederti un parere su un argomento che, se non erro, non è stato mai sollevato da nessuno. Ho notato che nei videogiochi, spesso, ci sono più protagonisti maschili che femminili. Nel mondo reale si parla di maschilismo e femminismo, ma credevo che in quello ludico non ci fosse discriminazione sessuale.
Avrai notato che trovare un FPS con una protagonista assoluta femminile è difficile. In alcuni casi, come per esempio in *Far Cry*, le donne vengono viste come delle semplici portatrici di grossi davanzali o di minigonne (*Obscure*), e in altri sono completamente assenti (*Doom 3*). L'unica eccezione è costituita dai GdR, dove l'avatar deve essere scelto almeno per dare un tocco di fascino e realismo al gioco.
Tu cosa ne pensi?

Max Reed

Caro Max,
più che di discriminazione sessuale, penso si debba parlare di effettivo "realismo". Il ruolo svolto dalle donne nella vita reale, nel cinema, nella letteratura e, appunto, nei videogiochi è diverso da quello degli uomini e di ciò bisogna prendere atto, senza necessariamente appellarsi a peccati di maschilismo. Indubbiamente, è più facile trovare un maschio come protagonista di un gioco in cui farsi strada fra orde di mostri a suon di colli spezzati e pistolettate in mezzo agli occhi. Per fare un altro esempio, non capiterà di comandare un esercito di casalinghe giocando a un RTS. Accanto a questo andazzo generale, però, dobbiamo ammettere che di personaggi carismatici "in gonnella" ce ne sono a bizzeffe: paradossalmente, se proviamo a pensarci un attimo, capita spesso che le protagoniste dei survival horror siano ragazze (*Resident Evil, Silent Hill*). O ancora, che dire di Samus di *Metroid*, delle varie combattenti dei picchiaduro (capitanate dalla graziosa Chun Li di *Street Fighter*) o dell'inossidabile Lara Croft, ormai simbolo della forza del "sesso debole" digitale?

Anche Lara sfoggia pettorali e gambe chilometriche, ma è soprattutto una vera dura.

un PC, si rischia di impelagarsi in un tunnel senza uscita. Mi spiego meglio: le prestazioni di una macchina in ambito videogiochi dipendono, in primis, dal processore, dalla RAM e dalla scheda grafica. Semplificando il più possibile (e rischiando qualche maledizione da parte dei nostri esperti di hardware, che sono abituati ad argomentazioni decisamente più tecniche), il processore è la base da cui partire, una buona memoria RAM ti eviterà fastidiosi rallentamenti nel corso del gioco e la scheda video (come puoi facilmente intuire) sarà la responsabile del dettaglio grafico, della risoluzione e così via. Il punto è che, partendo da una sistema un po' datato (nella tua lettera non sei entrato nel dettaglio delle specifiche del PC), si corre il rischio di dover cambiare anche la scheda madre – cioè il supporto cui vanno collegati i vari componenti – con una compatibile con il nuovo hardware. In certi casi, è necessario persino cambiare il case, per svariati motivi che vanno dallo spazio disponibile al suo interno, alla capacità di raffreddamento, e così via.
A completamento dell'opera, se proprio vuoi fare il perfezionista, dovresti mettere in conto una scheda audio "decente", con cui godere degli effetti sonori del gioco, dell'audio posizionale, eccetera (magari anche con un paio di casse come si deve) e, soprattutto, un buon monitor. Non avrebbe senso spendere fior di quattrini per una scheda video da urlo e poi trovarsi di fronte a uno schermo incapace di sostenere le alte risoluzioni, non credi?

dal Forum di gamesradar.it

MEZZO PUNTO

Procediamo nell'esplorazione del **Canale** "Games Contact" di GamesRadar.it e ci imbattiamo nell'annosa questione dei voti. A proporla è moreno. shark nel **Thread** "Perché non dare almeno 9,5?": Sono d'accordo con la rivista quando dichiara di non inserire il 10, poiché il videogame perfetto, cioè quello che possa piacere indistintamente e unanimemente a tutti, ancora non l'hanno creato. A mio avviso, però, c'è una ristrettissima cerchia di giochi che il 9,5 avrebbero potuto prenderlo. È anche vero che è stato inserito il punteggio con la metà, ma sarebbe bello sapere se la redazione ha mai incontrato un gioco, in passato, che avrebbe meritato l'agognato 9,5.
La parola a Micio_del_Cheshire: A cosa serve un 9,5? A far risaltare sugli altri i vostri giochi preferiti? Il voto è uno strumento di recensione. Credete davvero che un gioco che prende 9 e non 9,5 non sia degno di voi? Non vedo il motivo di fare domanda per una variazione così minimale.
Ok, adesso la redazione tutta si riunisce in gran consiglio per produrre una risposta degna dell'argomento. Appuntamento al mese prossimo...

IN BREVE

Preziosissima Nemesis,
siamo appassionati lettori di GMC e abbiamo notato che la ragazza sulla copertina del numero di ottobre ti assomiglia in maniera alquanto evidente, così il nostro pensiero è subito volato al tuo dolce viso. Dato che, da quando ti abbiamo vista per la prima volta sulla rivista, ci sembra di scorgerti ovunque, dicci: stiamo impazzendo o eri davvero tu quella splendida guerriera?

Guga & Ale

Carissimi, mi spiace deludervi (e, allo stesso tempo, confermarvi che state proprio "impazzendo"!), ma la fanciulla in copertina proviene dal magico universo di *Gothic 3* e con la sottoscritta ha ben poco a che fare. In effetti, un pizzico di somiglianza c'è ma, purtroppo, i paesaggi cui lei è abituata sono ben altri rispetto allo scorcio urbano che è possibile ammirare dei nostri uffici in via Asiago...

Carissima Nemesis,
sapresti consigliarmi un programma gratuito per

IMMAGINI INGOMBRANTI

Cara Nemesis,
vorrei fare i complimenti a tutti voi della redazione. Siete bravi e negli ultimi tempi siete migliorati in tante cose. Rimane, però, ancora un dettaglio che non mi è mai piaciuto e di cui farei volentieri a meno: le foto giganti che riempiono mezza pagina! Per favore non mettetele più, non le sopporto. Vi ringrazio dei giochi che allegate alla rivista. Se non fosse stato per voi, mi sarei perso tanti titoli bellissimi.
Un bacione a tutti, specialmente a te!

Giovanni7x

Caro Giovanni, mi spiace che tu non riesca proprio a mandar giù la presenza di immagini che occupano buona parte della pagina, ma è sempre una sana abitudine (a parer nostro) corredare il testo degli articoli con una panoramica quanto più possibile dettagliata dell'aspetto grafico del gioco. Lo spazio dedicato "alle parole" resta, comunque, fondamentale e si prefissa di contenere tutte le informazioni necessarie, senza trascurare nessun aspetto: sono certa che, in questo, sarai d'accordo con me. Un bacio.

C'È CARTA E CARTA

Ciao Nemesis,
vivo in un piccolo paese dove GMC tarda spesso ad arrivare. Sto aspettando

"GMC Strategy" e non vedo l'ora di trovarmelo fra le mani, dato che sono un appassionato di giochi strategici. Non dico di essere un vostro accanito lettore, ma negli ultimi tempi acquisto spesso GMC Budget e lo sfoglio con passione. Questa versione ha diversi pregi: costa poco, offre giochi molto belli ed è ben realizzata. Ha, però, un difetto: vedo con difficoltà le immagini. Tale problema è legato alla carta e, oltre a dare qualche grattacapo quando si legge GMC Budget in un ambiente luminoso, va a discapito della qualità dell'immagine: è come stampare una foto su carta comune anziché su quella fotografica. Puoi fare qualcosa? Grazie e ancora complimenti.

piscolo92

Affezionato Piscolo,
è tutta una questione di "contenitore" e "contenuti". Il prezzo di una rivista deve sottostare a un'infinita serie di variabili, fra cui figura anche la qualità della carta. Ogni "grammatura" (è il termine tecnico che contraddistingue il peso della carta) e l'eventuale lucidità del supporto cartaceo incidono in modo non indifferente sul prezzo finale della pubblicazione. Pertanto, per offrire la stessa qualità nei "contenuti" (appunto), bisogna risparmiare un po' su tutto il resto. In soldoni, ciò si traduce anche nella differenza di formato e nell'utilizzo di una carta di qualità inferiore.

C'È CARTA E CARTA Le versioni disponibili di GMC vanno incontro alle esigenze dei lettori, ma prevedono anche qualche compromesso.

La redazione risponde Uno speciale politically correct

Carissima redazione di GMC,
sebbene sia un appassionato di GdR, questa mia riflessione non ha tanto a che vedere con questo genere, che per fortuna è solitamente ambientato in mondi fantasy i cui riferimenti alla Storia sono, quando presenti, aleatori e rarefatti. Ma sempre di videogiochi si tratta, dunque non siamo del tutto "off topic". È apparso in edicola, qualche tempo fa, uno speciale della rivista Giochi per il Mio Computer intitolato Strategy e dedicato al mondo dei giochi di strategia, sia a turni, sia in tempo reale. Lo speciale è davvero ben fatto (in particolare, vale la pena notare che è del tutto privo di pubblicità: andrebbe acquistato e sostenuto anche solo per questo) e si configura come una lunga passeggiata attraverso la Storia, raccontata tramite i titoli strategici dedicati a ciascun periodo. Nonostante la preparazione e la professionalità degli autori degli articoli, però, ci si rende presto conto che, nell'atteggiamento generale che pervade la pubblicazione, qualcosa non quadra. Le guerre che hanno sconvolto l'umanità nei secoli sono raccontate come esito inevitabile di frizioni e conflitti dovuti, di volta in volta, a qualche motivazione più o meno credibile. Naturalmente, è sempre la versione dei "vincitori" o dei "potenti" a essere presa per buona: la guerra ancora in corso in Afganistan, per esempio, è stata scatenata dagli USA a causa del "coinvolgimento dei talebani negli attentati dell'11 settembre". Dopo il veloce resoconto prettamente "storico", si passa alla sezione più propriamente ludica, dove vengono esaminati i titoli in cui è possibile rivivere ciascuna battaglia. Gli scontri fra eserciti sembrano la circostanza ideale in cui mettere alla prova il proprio acume e la propria intelligenza, dato che la vittoria arriderà sicuramente a chi saprà mostrare sangue freddo, coraggio, astuzia e capacità di reagire alla sorpresa. I vari condottieri del passato, i generali dei recenti conflitti mondiali e i soldati che vi hanno preso parte sono descritti ed evocati come eroi, pronti a immolare la propria vita per la patria, a lasciare un'esistenza normale e serena per adempiere alla propria "chiamata al dovere" (*Call of Duty* è il titolo di un famoso sparatutto ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale). Certo, la guerra è una cosa brutta e ogni tanto gli autori si lasciano scappare un "purtroppo", ma sembra che lo facciano in ossequio al "politically correct": sotto sotto, come si fa a non invidiare gli eroici paladini dei nostri coraggiosi eserciti? Personalmente, penso che non ci sia niente di male nel trasporre in gioco (e anche in commedia) gli eventi tragici del nostro passato. Basta, però, che il prezzo non sia troppo alto. Se il prezzo è considerare la guerra come scenario in cui si mettono in atto coraggio, intelligenza e strategia, forse è meglio lasciar perdere. Chi parla di guerra, in qualunque contesto lo faccia, ha una grande responsabilità, soprattutto se si rivolge ai giovani. Trasformare l'omicidio e la distruzione di massa da atti criminali in atti "eroici" è una scelta che ha delle conseguenze, magari a livello inconscio, sulla psiche di tante persone. Una pubblicazione che affronta questo delicatissimo tema in ambito videoludico dovrebbe continuamente mettere in chiaro che chi decide, organizza e mette in atto una guerra porta su di sé una gravissima colpa e certo nessun motivo di ammirazione. L'unico vero eroe, l'unico che mette in atto la strategia "vincente", è colui che rifiuta di imbracciare le armi e di esercitare violenza contro i suoi simili, che avrebbero come colpa solo quella di avere "una divisa di un altro colore".

Mosè (www.lamascherariposta.it)

Ciao Mosè,
un po' mi aspettavo una lettura di questo tipo dello speciale; tuttavia, devo dire che me l'aspettavo da una persona talmente sensibile da vedere nei "blocchettoni" di un wargame le migliaia di morti che vengono lasciate sul campo di battaglia; una persona che non gioca ai wargame, ma neanche vede film di guerra, se non quelli totalmente di denuncia sociale; che non gioca a "Risiko" con gli amici (non è distante da molti wargame di cui parliamo nello speciale), ma neanche a "Cluedo", dato che trova repellente l'idea di "giocare" all'assassino e scherzare sull'omicidio di una persona. E neppure a "Monopoli", in cui il conflitto sociale e il capitalismo sfrenato vengono trasformati in una specie di "gioco dell'oca". Inoltre, se dovessimo bandire i giochi di guerra, o denunciarli per i loro contenuti, cosa dovremmo fare con molti, moltissimi altri generi in cui la violenza è magari in scala minore dal punto di vista numerico, ma è più diretta e – permettimi il gioco di parole – più in prima persona? Senza limitarci al nostro piccolo giardino dei videogiochi, cosa dovremmo dire dei film o dei libri che, per puro divertimento del lettore o dello spettatore, raccontano tragedie grandi e piccole? Bruceresti pellicole come "Le iene" o "Salvate il Soldato Ryan", o parlandone inizieresti un'ipotetica recensione o rassegna dicendo che trovi immorale massacrare vittime innocenti davanti a una banca, sbudellare poliziotti, o mitragliare persone che indossano una divisa diversa dalla tua?
Al di là di questo discorso, nel tuo intervento leggo una critica diretta a chi ha lavorato allo speciale: prima scrivi che "nell'atteggiamento generale che pervade la pubblicazione, qualcosa non quadra", prosegui con un "naturalmente è sempre la versione dei "vincitori" o dei "potenti" a essere presa per buona", e concludi con una vera e propria denuncia morale in cui sostieni che, secondo te, "Chi parla di guerra, in qualunque contesto lo faccia, ha una grande responsabilità, soprattutto se si rivolge ai giovani. Trasformare l'omicidio e la distruzione di massa da atti criminali in atti "eroici" è una scelta che ha delle conseguenze, magari a livello inconscio, sulla psiche di tante persone".
Ebbene, è il caso di dire che "non ci sto". Siamo stati molto attenti, nella stesura dello speciale, a evitare coinvolgimenti personali o opinioni politiche altrettanto personali, proprio perché non lo riteniamo professionale e, soprattutto, pertinente con il tema trattato, cioè i videogiochi (parlando solo per me, non credo neanche di essere in grado di poter discutere in modo equo, corretto e completo di temi come i motivi scatenanti del conflitto arabo/israeliano). E questo è vero specialmente nella parte contemporanea/moderna, dove casomai l'unico giudizio che non siamo riusciti a trattenerci dallo scrivere è che – parlando del conflitto in Afganistan – cito testualmente: "venne nuovamente invaso e "liberato" nell'ottobre 2001 durante l'operazione Enduring Freedom". Una frase e un "liberato" virgolettato che dubito possano essere descritti come il punto di vista del vincitore (gli USA).
Se da una parte, come appassionati di Storia, è stato difficile non trasmettere l'ammirazione per determinate figure storiche (e sto parlando di Enrico V, Cesare o Napoleone, non certo di personaggi vicini o vicinissimi alla nostra epoca), dall'altra non credo proprio che le persone coinvolte nella stesura di questo speciale abbiano in alcun punto dello stesso trasformato "l'omicidio e la distruzione di massa da atti criminali in atti eroici". Se hai avvertito questo, ti prego di indicare pagina e capitoletto, perché né nei pezzi scritti da me, né in quelli dei miei amici e colleghi mi pare proprio che qualcuno abbia esaltato la guerra, il massacro o la violenza. Credo, invece, che un fortissimo sentimento antimilitarista ti abbia fatto vedere l'esaltazione militare in una rivista dove, invece, abbiamo "solo" parlato di giochi; giochi di guerra, wargame e strategici, ma sempre giochi, e dove – a mio modo di vedere – includere un discorso morale non solo sarebbe stato inutile, ma soprattutto fuori luogo. Scrivere "*Rome: Total War* è molto divertente, ma ricordate che il massacro delle popolazioni vicine non è un atto da ammirare" mi sembra francamente irrispettoso dell'intelligenza dei nostri lettori, anche quelli più giovani di cui parli tu.
Poi, nel mio piccolo, spero che lo speciale serva a chiunque lo legga per farsi un'idea di un certo tipo di divertimento elettronico che – tra una partita e l'altra – possa insegnare un po' di Storia (che non è mai male). Parafrasando Tacito, solo conoscendo la Storia, potremo evitare, in futuro, ciò che è successo nel passato.
Un caro saluto,

Paolo Paglianti

dal Forum di gamesradar.it

L'IMPORTANZA DEL TITOLO

Potrebbe sembrare banale la discussione aperta da GeppoBerghem in "Mondo Computer", ma non lo è. Anzi, individuare "Il miglior titolo" è questione d'interesse per gli appassionati di videogiochi, oltre che obiettivo che finora nessuno, sul **Forum**, aveva proposto.
Scrive GeppoBerghem: Mi stavo chiedendo quale fosse, secondo voi, il gioco con il titolo più bello, più evocativo, più adatto o più originale. Non basatevi sul fatto che il gioco sia bello o meno, ma solo sul titolo. Trovo che *Metal Gear Solid* sia, al contempo, bello e orrido, del tipo: cosa c'entra col gioco? Invece *Splinter Cell* rulleggia. Dark.raziel.lok dice che: *Half-Life* lo ispira, mentre per enricoros: Tra i migliori ci sono *Rainbow Six* e *Call of Duty*. Anche i futuri *Assassin's Creed* e *Hellgate: London* mi piacciono parecchio.
E che dire di *Zanzarah*, nominato da compare Flare? In effetti una zanzara con l'acca dà parecchio da pensare.

CHE FINE HA FATTO LA PAURA? *Resident Evil 4* è stato uno dei migliori giochi dell'anno scorso su console.

"Nei videogiochi, spesso, ci sono più protagonisti maschili che femminili"

da La forza del sesso debole - Max Reed

Insomma, un piccolo scotto da pagare (metaforicamente) per un piccolo prezzo effettivo.

CHE FINE HA FATTO LA PAURA?

Ciao Nemesis,
mi chiamo Francesco e vivo in provincia di Foggia! Seguo GMC da anni e non è la prima volta che ti scrivo. Innanzitutto, voglio fare i complimenti a te, che riesci sempre a esaudire tutti (o quasi) i desideri di noi lettori, e alla redazione, composta da persone qualificate che sanno gestire al meglio una rivista come la vostra e non è una cosa facile! Arrivo subito al nocciolo di questa mail: sono un accanito appassionato di videogiochi, specialmente horror, e il mio titolo preferito è *Resident Evil*. Secondo me è il migliore! Mi sono chiesto perché, di un gioco come *Resident Evil 4*, non è stata scritta ancora una recensione sulla vostra rivista. Poi volevo chiederti se fosse possibile dedicare uno speciale al genere horror. Non accontenteresti solo me, ma centinaia di ragazzi con l'horror che scorre nelle venei
Un saluto a tutta la redazione e un bacio a te.

Francesco

Carissimo Francesco, il motivo per cui non è stata pubblicata una recensione di *Resident Evil 4* è abbastanza semplice: in versione PC, non è ancora uscito. La confusione di cui, forse, sei stato vittima deriva dal fatto che il gioco per console è disponibile ormai da un anno, ma solo recentemente Capcom ha deciso di realizzarne una conversione per PC (insieme ad altri titoli appartenenti al "catalogo console"). In verità, è già da un po' di mesi che, fra le scrivanie redazionali, serpeggia un po' di impazienza: il gioco in questione è stato annunciato da parecchio tempo, rimandato più volte e, al momento, non esiste una data d'uscita più precisa di un vago "fine 2006". La speranza, ovviamente, è che l'incarnazione su PC riesca a raggiungere i livelli di eccellenza toccati sulle altre piattaforme e per la tempistica, purtroppo, dobbiamo affidarci al caro, vecchio "uscirà quando sarà pronto". Per quanto riguarda lo speciale dedicato al genere horror, proverò a sottoporre l'idea al buon Carlo Barone, responsabile delle varie pubblicazioni "straordinarie".
Un abbraccio.

IN BREVE

montare i miei video? (Movie Maker di Windows non mi sembra proprio il massimo). Grazie.

Gabriele

Caro Gabriele, se non ti trovi a tuo agio con Movie Maker puoi provare Virtual Dub, un programma open source (gratuito) che puoi scaricare facilmente dal sito http://sourceforge.net.

Bellissima ed egregia Nemesis,
vorrei una piccola informazione: del boxset di *Baldur's Gate* esiste (in Italia) solo la versione senza *Tales of the Sword Coast*, oppure anche quella che lo comprende?
Salutoni.

Lollo92

Nel numero di ottobre di GMC puoi trovare la risposta al tuo quesito, nella recensione di *Baldur's Gate Collection* presente nella sezione "Giochiamo spendendo poco". Purtroppo, la versione distribuita in Italia non contiene l'espansione *Tales of the Sword Coast* a causa (pare) di problemi relativi alla compatibilità.

Cara Nemesis,
sono anni che mi affido alla vostra rivista per ogni gioco. Nonostante segua sempre i vostri buoni consigli, mi capita di rimpiangere alcuni vecchi titoli di strategia come *Panzer General* ed *Eastern Front* di Talonsoft. Anche se questi fanno parte dell'età della pietra, esistono ancora giochi strategici altrettanto belli?

Iacopo

Caro Iacopo, ho provveduto a sguinzagliare il nostro esperto Vincenzo Beretta alla ricerca di valide alternative ai titoli da te citati. Eccoti il responso: se ti è piaciuto *Panzer General*, *Gary Grigsby's World at War* fa proprio al caso tuo, mentre se preferisci qualcosa à la *Eastern Front*, *Combat Mission: Borbarossa to Berlin* potrebbe essere la scelta migliore. Buon divertimento.

VOTI ESAGERATI

Carissima Nemesis,
spero avrai notato che, in questi ultimi anni, i voti delle recensioni sono un po' troppo esagerati.
Su 52 recensioni (prendo come campione quattro numeri di GMC: 118, 119, 120, 121), ben 26 giochi

dal Forum di gamesradar.it

LUNGO È BELLO

È evidente che l'autunno risveglia nei videogiocatori gli istinti polemici. Dopo la faccenda del mezzo punto e prima di quella relativa al prezzo delle riviste, ecco il **Thread** "Giochi sempre più corti?" a cura di [-Xna-]: Vorrei conoscere il vostro punto di vista sul fatto che i giochi, spesso gli sparatutto, stanno diventando sempre più corti e monotoni. Trovo la mossa sbagliata, perché punta su altri aspetti di un videogioco (sovente la grafica), lasciando in disparte elementi più importanti. Gli unici titoli longevi sono quelli in stile *Morrowind* e *Oblivion*, *X2* e *X3*, oltre agli strategici. La questione è complessa, ma in linea di principio ha ragione Ciaopo_90 quando ricorda di aver: Avuto la fortuna di giocare sia a *Half-Life*, sia a *Call of Duty* e che la differenza tra i due giochi è enorme. Ho finito *Call of Duty* in 3 giorni, mentre per *Half-Life* ho impiegato 2 settimane con la soluzione davanti!

dal Forum di gamesradar.it

EURO PIÙ, EURO MENO

Un **Thread** tagliente quello intitolato "Come mai le riviste di VG costano così relativamente tanto?", aperto da Guglio2k4 nel **Canale** "Games Contact". A volte ci penso e mi stupisco. La prima che mi viene in mente è "Nintendo la Rivista Ufficiale", prezzo 5,50 euro per una novantina di pagine, oppure "XMU", al prezzo di 8,99 euro sempre per una novantina di pagine e un DVD di demo. L'unica che si salva è forse GMC, con meno di 7 euro ti porti a casa un'ottima rivista, 2 dischi e sempre un gioco completo. La chiave di lettura più corretta è, probabilmente, quella di Koji Kabuto: È anche vero che le altre riviste di settore (ho presente quelle automobilistiche e motociclistiche) hanno su per giù gli stessi prezzi. In sintesi, trattandosi di periodici di nicchia, il prezzo lievita. Tuttavia, secondo Kimi84: GMC è economica per ciò che offre (non è che adesso che lo diciamo Gorman alza il prezzo?) Siccome Gorman & Co. non sono stupidi, evidentemente, non si può fare altrimenti. Esatto non si può che: Comprare solo GMC e non porsi il problema. Lo dice Darth Elwood!

■ METAL PC SOLID
Il primo episodio di *Metal Gear* su PC è superiore al suo successore.

"Siete diventati troppo buoni o i videogiochi si stanno avvicinando alla perfezione?"

da Voti esagerati – Antonio da Lecce

ottengono una valutazione che va dal 7 all'8; gli 8,5 e i 9 sono addirittura 10, mentre le insufficienze gravi (ovvero 3 e 4) sono solo 5!
Per non parlare del periodo invernale. C'è una tendenza generale, nel periodo pre-natalizio (numeri 108, 109, 110, 111), ad assegnare voti più dolci (sarà il Natale!). Sono addirittura 8 gli 8,5/9; ben 42 i 7/8, mentre le insufficienze gravi si contano sul palmo di una mano (per la cronaca, 4). Siete diventati troppo buoni o davvero i videogiochi si stanno avvicinando sempre più alla perfezione?
A presto e saluti a tutti voi.

Antonio da Lecce

Affezionatissimo Antonio,
il Natale rende tutti più buoni e ciò vale anche per i loschi figuri che popolano la redazione di GMC. Per esempio, si narra che, durante l'Avvento, il precisissimo Massimiliano Rovati eviti di fustigare i collaboratori ogni qualvolta si dimenticano di scrivere le didascalie delle immagini nei propri articoli. Tale bontà, però, non coinvolge il severo vaglio cui sono sottoposti i giochi in fase di recensione. Pertanto, l'eventuale abbondanza di voti ben al di sopra della sufficienza va giustificata, semmai, con il fatto che le varie case editrici cercano di mettere sul mercato i loro "pezzi da novanta" in vista del 25 dicembre, così da sfruttare il momento propizio degli acquisti natalizi. Per quanto riguarda la perfezione che i videogiochi cercano di rincorrere, la nostra posizione è semplice: ricordiamo che, al momento, nessun gioco è stato in grado di accaparrarsi un bel dieci.

METAL PC SOLID

Carissima Nemesis,
chi ti scrive è un appassionato del genere stealth, nonché vostro assiduo lettore. Da anni, tra un numero di GMC e l'altro, non mi perdo mai un gioco di Sam Fisher, dell'Agente 47 e soci.
Qualche giorno fa, ho provato a casa di un amico il bellissimo *Metal Gear Solid 3* per PS2 e ne sono rimasto colpito, soprattutto grazie alla trama. C'è una cosa in cui il personaggio di Hideo Kojima batte alla grande quello di Tom Clancy: il carisma. Ho trovato *MGS 2* per PC a 19 euro; me lo consigli, pur se vecchiotto?
Ci sono speranze di vedere *MGS 3* o *MGS 4* (di prossima uscita per PS3) sul PC?
Per la redazione di GMC è meglio *Metal Gear* o *Splinter Cell?*
Grazie e a presto.

^Sn4k3^

Caro ^Sn4k3^,
credo tu abbia perfettamente ragione quando dici che l'eroe di Kojima ha quel "qualcosa in più" rispetto a Sam Fisher. A parte l'anzianità di servizio (il primo *Metal Gear* è uscito nel 1987 per MSX), Snake è un personaggio che lascia il segno e l'atmosfera che si respira nelle sue avventure conserva quel pizzico di mistero e imprevedibilità che, invece, manca in *Splinter Cell*.
Non saprei dirti quale delle due serie sia la preferita della redazione. Se dovessimo basarci su dei freddi "numeri", i voti delle recensioni parlano chiaro, dando una netta preferenza alle missioni di Sam Fisher. Eppure, credo che a livello sentimentale le cose non siano altrettanto facili. Detto ciò, ti consiglio di provare a giocare *Metal Gear* sul tuo computer.
Per quanto riguarda i titoli annunciati per console e per l'eventuale trasposizione su PC, incrociamo le dita.

GIOCHI COMPUTER

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

[7AnTo7]
Alessio
Alex Espero
Angel Maker
Antonio
Claudio
Dirk Pitt
Fifi
Master Zero
Ra1n
Romio.al
Vincenzo

dal Forum di gamesradar.it

VOGLIA DI POTENZA

Di tanto in tanto, è divertente andare a controllare cosa si muove nel panorama "Hardware" di "Mondo Computer". Alcune discussioni sono di un livello tecnoculturale che lo scrivente non riesce a gestire correttamente, ma quando si tratta di cosine elementari come "Upgrade lo faccio o no?" di Anakin88Skywalker si può anche osare una sortita.
L'amico dice: Tra poco, avrò a disposizione un 300 euro e ho contato che ce la farei a prendere CPU e motherboard. Resterei su un 939, dato che non vorrei cambiare il resto. Avevo intenzione di puntare su una DFI Lanparty nForce4 e su un A64 4200+. Che dite? Il primo a parlare è Akira Sendo: Se, in futuro, ti arriveranno altri soldi, credo sia inutile cambiare adesso. Se, invece, devi tirare avanti ancora per un bel po', allora upgrada pure.
L'idea di temporeggiare viene sposata anche da ERTO: Aspetta le DX10 e mettiti un bel processore Conroe, che nel frattempo scenderà di prezzo.

dal Forum di gamesradar.it

ODE ALLE PIATTAFORME

Black Auron era un videogiocatore felice, ma la sua felicità è oggi messa in crisi dalla dipartita di un genere. In "La morte dei Platform su PC", il postante si chiede: Come sia possibile che un genere storico e fantastico come quello dei platform sia andato in disuso sul PC? Capisco che il mercato è il mercato, ma per PC escono solo una valanga di titoli senza senso, tipo FPS oppure i soliti RTS, che ormai fanno venire la nausea da quanto sono sempre uguali. Affermazioni coraggiose, quelle di Black Auron, soprattutto perché vanno a intaccare il lustro di due generi cardine del giocare PC. Ci si potrebbe aspettare un contrattacco micidiale e, invece, si legge fabrysky88: Guarda che il genere platform non è morto, si è solo trasformato. Così come vuole la legge della natura: senza le mutazioni, il genere umano non esisterebbe; allo stesso modo, un platform moderno può essere la trilogia di *Prince of Persia*, che unisce azione, avventura, platform e picchiaduro in un unico titolo. E per chiudere col sorriso, un mezzo off topic di Mario Dj: È ancora più un peccato che siano assenti picchiaduro decenti per PC.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Dopo un periodo in cui ho ricevuto messaggi con il contagocce (tranne i sempre abbondanti inviti a servirmi di farmacie e casinò online, per soddisfare il mio bisogno di farmi truffare), mi sono ritrovato una valanga di arretrati, spiegabili solo con la possessione demoniaca che affligge normalmente i server di posta delle grandi aziende, o con qualche fenomenale scoperta scientifica che ha consentito a circa un milione di lettori di GMC di tornare indietro nel tempo per mandarmi delle mail. Quale che sia la ragione – propendo per la possessione, comunque – mi sono trovato alle prese con risposte a Domandone di semestri addietro, urgentissime richieste d'aiuto per superare il secondo livello del primo *Tomb Raider* e annunci relativi all'arrivo dei potentissimi processori 386SX. Ecco a voi, quindi, un'eccezionale Posta dal Passato – solo su Kevo Channel!
Già che ci siamo, una Domandona che, probabilmente, ho già posto: di quale gioco storico vi piacerebbe vedere un seguito? NB: quelli usciti l'anno scorso NON sono storici…
Aspetto le vostre educative e numerose risposte a gmc.kevorkian@futureitaly.it – entro il decennio, per favore.

Non sia mai che i sudditi del Supremo facciano ammutinamento. Quindi, eccomi qui a rispondere alla Domandona di agosto.
Quando gioco a un FPS, generalmente, tendo a favorire l'aspetto grafico, più che il numero di frame per secondo, a meno che il titolo in questione non abbia requisiti troppo alti e io sia costretto ad abbassare la risoluzione e il dettaglio per forza di cose, come ad esempio per quanto riguarda l'HDR. In ogni caso, usare risoluzioni bassissime e un dettaglio ridotto all'osso, a parer mio, toglie la soddisfazione del gioco, pur se si finisce primi nello score alla fine della mappa. Anche l'occhio vuole la sua parte; io sono per le vie di mezzo…

MxKing

Amico MxKing, ti ringrazio per l'equilibrata risposta – che mi sembra confermare il fatto che anche tra i videogiocatori ci sono persone di buon senso, cosa di cui non ero del tutto certo. Rimane il fatto che, visto che dici di non essere particolarmente interessato a finire in cima alla classifica al termine della partita, probabilmente non sei molto rappresentativo di chi gioca online. Attendo, dunque, che spunti dal passato la risposta di qualche estremista…

Ciao grande Kevo,
è da quasi un anno che ho acquistato *World of Worcroft*, ma per vari motivi ho smesso di andare in avventura a fine giugno. Nonostante avessi finito di giocare, ho rinnovato l'abbonamento per sei mesi, perché anche mia sorella voleva provare *WoW*. Dopo un mese, però, non ci ha più giocato. A me, da circa una settimana, è tornata la voglia e, sapendo che potevo tornare in azione perché l'abbonamento è ancora in corso, ho provato a collegarmi, scoprendo che il nome Account o la password erano sbagliati. Ciò è impossibile perché, oltre a saperli a memoria, li avevo scritti su un foglietto.

Il modello senza abbonamento mensile di *Guild Wars* si sta dimostrando un vero successo.

Dopo aver cercato di capire il motivo del contrattempo, controllando le e-mail ho scoperto di aver ricevuto dei messaggi recenti dagli amministratori di *WoW*, con scritto che avevo trasferito il mio personaggio Ansem su un altro realm, cosa impossibile visto che né io, né mia sorella l'abbiamo toccato per almeno due mesi.
Dopo questo lungo racconto, ti chiedo cosa fare: che mi abbiano hackato l'account?
Per favore aiutami, non voglio doverlo comprare di nuovo!

Gandalf90

Ahia, Gandalf, ahia davvero.
Da quanto dici, la situazione non è affatto felice, e tutto sembra puntare proprio a un furto di account tramite hack (salvo nel caso in cui tua sorella se lo sia venduto senza dirtelo).
C'è, comunque, una possibilità di risolvere il problema, contattando direttamente Blizzard. La prima cosa da fare è vedere se riesci a farti mandare una nuova password (dalla homepage di *WoW*, tra i Quicklinks), nel qual caso è tutto risolto.
Diversamente, puoi mandare una mail all'assistenza (**WoWAccountReviewEu@blizzard.com**), spiegando la situazione e fornendo i dettagli che ti identificano come il vero proprietario dell'account: la CD-Key, il tuo vero nome e indirizzo, la risposta alla tua domanda segreta, eccetera. Una volta confermata la tua identità e la tua proprietà dell'account, saranno loro a spiegarti cosa fare.
In bocca al lupo e controlla di non avere virus, spyware o altro sul PC.

Vedendo le immagini di *Age of Conan*, siamo felici del fatto che i videogiochi non simulino anche gli odori.

Carissimo Kevorkian,
ti saluto presentandoti il C.L.A.N., una delle poche gilde italiane esistenti di *Age of Conon*, uno splendido MMORPG in lavorazione. Nel tenere alto il nome dell'Italia nelle terre di Hyboria, ci faresti un grande onore e piacere se postassi anche il nostro indirizzo, per rendere nota la nostra esistenza e avvicinare la gente a questo gioco che merita davvero. Il sito è **http://clan.altervista.org**. Grazie anticipatamente.

cortez

Complimenti, Cortez: sei l'unico che, in questa Posta dal Passato, riesce a parlare comunque di un gioco non ancora uscito (se escludo le mail di cinque anni fa a proposito di *Duke Nukem Forever*). Come premio, non censuro la pubblicità della vostra gilda e confermo pure che *Age of Conon* sembra davvero interessante – personalmente, non vedo l'ora di poter fare qualche rissa da ubriaco nelle locande di Hyboria.

Ciao Kevorkian,
complimenti per la rivista, sono un vostro lettore da moltissimo tempo! Ho una domanda. Sono un accanito giocatore di *F.E.A.R.* online, ma da quando ho installato la patch 1.07 non riesco più a giocare online, perché quando provo a connettermi a un server, Punkbuster mi butta fuori affermando che ho:
INADEQUATE O/S PRIVILEGES.
Potresti dirmi per quale motivo compare tale scritta? Questo problema è dovuto alla nuova patch? Grazie per l'attenzione!

Andrea

Andrea, il problema è noto e apparentemente collegato a Punkbuster, piuttosto che ai singoli giochi. Fortunatamente, sembra esserci una soluzione: visita la pagina **www.punkbuster.com/index.php?page=faq-fear.php**, dove troverai una spiegazione su come risolvere la faccenda. È in inglese, ma non dovresti avere alcun problema a capire cosa fare anche se non mastichi la lingua.

Egregio dott. Kevorkian, sommo vate del divertimento online.
Le scrivo per chiedere se terrà delle audizioni o è necessaria qualche particolare raccomandazione (e, in questo caso, gradirei sapere da chi) per aspirare al ruolo di Suo braccio destro e/o luogotenente nel Suo futuro dominio del mondo.
In secondo luogo (e solo in secondo), scrivo per dare quella che non è proprio una risposta strettamente consona alla Domandona di luglio. Lei domandò se, di solito, incontriamo i compagni di gioco online anche nella vita vera. Le rispondo che, siccome anche il mio paese sta per essere finalmente raggiunto dall'ADSL, io e i miei amici compaesani abbiamo individuato il MMORPG che fa per noi, con l'intenzione di iniziare a giocarci insieme e, possibilmente, di entrare tutti a far parte della stessa gilda. Sto parlando di *Guild Wors*.
A proposito, noi pensavamo di iniziare da *Prophecies*, per poi comprare anche *Foctions* e *Nightfoll* in seguito, se ci dovessimo appassionare.
Che ne pensi?
Per tornare all'argomento principale, noi ci incontriamo e siamo amici prima nella vita vera e poi, quasi come conseguenza, anche nel gioco. Distinti saluti.

Eriador

Eriador, temo che il posto di braccio destro sia già stato preso – dal mio braccio destro, appunto.
Mi spiace, ma preferisco di gran lunga una normale appendice anatomica, rispetto a un tizio che cercherebbe sicuramente di farmi le scarpe alla prima occasione. Tipo il momento della firma del contratto di braccio destro. Trovo, in compenso, affascinante l'idea di un intero paese che si muove in blocco per giocare a un MMORPG. Cioè, credo che, in realtà, saranno solo i ragazzi a farlo – però mi piace immaginare anche il tabaccaio, la panettiera e il fruttivendolo che, nei momenti di stanca, vanno a tirare un po' di mazzate in *Guild Wors*. Poi, procedo anche a immaginare la sagra paesana con le pozioni al posto delle bibite e tutti gli abitanti vestiti in costume da guerriero e negromante, e capisco che è il caso di smetterla di farneticare. Comunque, il piano di acquisizione dei contenuti mi sembra assolutamente ragionevole – non vedo ragione per iniziare prendendo subito tutto e, vista la formula di *GW*, è perfettamente legittimo pensare che qualcuno potrà voler comprare le future espansioni, mentre qualcun altro continuerà con il gioco base.

L'ottimo multiplayer di *F.E.A.R.* potrebbe dimostrarsi problematico a causa di Punkbuster – fortunatamente, c'è una soluzione.

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Salve Matteo,
il dibattito sullo statuto artistico dei videogiochi che viene spesso affrontato ne L'angolo di MBF mi ha portato ad alcune riflessioni. Nei Titoli di Coda del numero di dicembre 2004, affermavi che l'essenza di un videogioco è il gameplay. Mi sono sempre trovato d'accordo con questa affermazione, ma penso che per una maturazione del mezzo elettronico da "videogioco" a "opera d'arte" il gameplay debba passare in secondo piano. Il fine ultimo di un game designer, probabilmente, è sempre quello di creare un titolo che risulti divertente da giocare. Lo scopo di un artista, invece, è quello di riuscire a suscitare un certo tipo di emozione e di comunicare un messaggio. Penso che, nella realizzazione di un videogioco, se si partisse con il presupposto di creare un'opera d'arte e non un'opera ludica, il fine dovrebbe essere l'emozione che si vuole suscitare e il gameplay dovrebbe essere coerente e funzionale a essa, capace di ricreare situazioni che evochino quell'emozione. Si può dire che, in questo caso, il gameplay sarebbe per il videogioco quello che la sceneggiatura rappresenta per un film. Se un titolo fosse realizzato in tal modo, risulterebbe erroneo persino chiamarlo "gioco", inoltre sarebbe sbagliato anche il metro di giudizio correntemente usato per valutarne le qualità (ovvero: quanto è divertente?). Se il criterio di giudizio fosse "quanto è emozionante?" oppure "quanto mi ha colpito?", magari anche un titolo dal gameplay mediocre come *Condemned*, invece di prendere un sei e mezzo, meriterebbe nove come voto finale. Se vogliamo considerare i giochi delle opere d'arte, non penso che dobbiamo farlo per le loro capacità ricreative. Il gameplay sarà pure l'essenza del gioco, ma alla fine ciò che ci emoziona è nel design. In *Call of Duty* sono le scene "scriptate" che ci fanno provare commozione per i compagni d'arme; in *Final Fantasy* è la trama che ci appassiona; in *Max Payne* è la cinica disperazione del protagonista che ci coinvolge. Titoli realizzati con questa filosofia già esistono, un illustre esempio è costituito dalla serie *Silent Hill*. Tra l'altro, il game designer che ne ha curato lo sviluppo ha affermato, in un'intervista, che il team di Konami non era costituito da appassionati di videogiochi, ma da artisti e programmatori. A mio parere, produzioni del genere non sono neanche "giochi", ma delle vere e proprie opere d'arte in attesa che venga trovato loro un nome adeguato. Un nome che non le caratterizzi solo per l'attività ricreativa, ma anche per quella di stimolo intellettuale.

Luca Leoni
ype2000@libero.it

Condemned – Criminal Origins: dove finisce il gioco e dove comincia il prodotto artistico?

FILOSOFIA SPICCIOLA

Stefano da Roma scrive: "Mi trovo di fronte a un bivio: iscrivermi a un'università generalista, oppure a un istituto specializzato nella creazione di videogiochi, per trasformare la mia passione in un'occupazione a tempo pieno?" In 14 settembre 2006, il giornalista Marco Consoli sul Corriere.it ha stilato una lista dettagliata delle scuole italiane che offrono corsi e programmi di game design. Ripropongo alcuni passaggi (ma ti invito a cercare il testo integrale, presso **www.corriere.it**): "L'Accademia Italiana del Videogame (**www.aiv01.it**), è la prima scuola italiana privata interamente dedicata all'insegnamento delle discipline necessarie a entrare nell'industria dell'intrattenimento digitale. L'iniziativa dell'AIV non è l'unica, ma gli altri corsi, come quelli offerti dall'Università di Milano (**www.dsi.unimi.it/corso.php?z=0;id_corso=4**) o dall'Istituto Europeo di Design (**www.ied.it**), non garantiscono un ingresso altrettanto diretto e immediato nel mondo del lavoro. E certo non riescono a colmare il gap che l'Italia denuncia nei confronti di altri Paesi come gli Usa e il Giappone, in cui abbondano i corsi universitari e le accademie private all'interno delle software house, o Francia e Inghilterra, dove i videogame sono riconosciuti come corsi di insegnamento anche all'interno di prestigiosi atenei come la London South Bank University (**www.lsbu.ac.uk/ahsam/courses/bagamecultures.shtml**) o l'Università di La Rochelle (**www.univ-lr.fr**)."

Grazie per la bella lettera, Luca. Il tuo intervento sollecita numerose riflessioni, ma per ragioni di spazio sono costretto a limitarmi a pochi punti. In primo luogo, l'idea che la funzione primaria dell'arte sia quella di suscitare delle emozioni nello spettatore, come suggerisci, è discutibile. A mio avviso, l'arte è, innanzitutto, una forma di comunicazione. Gli artisti si servono di differenti risorse e tecniche per produrre dei messaggi, che vengono decodificati da coloro che sono legittimati a esprimere giudizi di valore, ovvero i critici di professione. Ma non dobbiamo dimenticare che la produzione (e il consumo) di arte è sempre un'attività collettiva, una catena di cooperazione di cui l'artista è un semplice anello. Analogamente, il prodotto artistico – in questo caso, il videogame – è il tassello di un puzzle complesso. La domanda chiave non è tanto stabilire se il videogame sia arte o meno, quanto individuare i soggetti legittimati ad attribuire a un prodotto culturale lo statuto di "arte". Porsi tale problema significa riconoscere, indirettamente, che l'arte non è una qualità tipica di un oggetto, frutto del lavoro di un individuo straordinario – il famigerato genio romantico – quanto piuttosto il risultato di un'interazione continua tra differenti soggetti sociali – artisti, filosofi, critici, mercanti e istituzioni. I videogiochi non sono arte semplicemente perché i critici di professione non sono stati in grado di produrre – o non hanno voluto produrre – dei sistemi estetici adeguati per giustificare e spiegare le peculiarità del medium e del suo linguaggio. Il cinema ha acquisito il titolo di "arte" solo grazie all'incessante opera di critici illuminati, che hanno saputo costruire dei validi sistemi per classificare e valutare le opere prodotte in tale contesto. Il videogioco attende menti altrettanto perspicaci. Cosa state aspettando?

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

B&R botta & risposta

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Proprio mentre me la stavo spassando con *Lo Trilogio Clossico* di *LEGO Stor Wors*, è giunta in redazione una richiesta di soccorso per il primo capitolo. Potevo forse ignorarla? Certo che no. Proprio come non potevo chiudere gli occhi su tutte le lettere che ricoprono la mia scrivania. Tutte... diciamo molte.

LEGO STAR WARS

B Salve Skulz,
ho un enorme problema con *LEGO Stor Wors*. Sono arrivato al terzo livello del terzo episodio, il Generale Grievous, nel punto in cui il nemico salta per la seconda volta e io lo inseguo costruendo un ponte. Quando arrivo sotto di lui, riesco a montare una piattaforma, ma poi non sono più in grado di andare avanti. Aiuto!

Riccardo

R Ciao Riccardo, il successo nella sfida con il generale dipende molto dalla tua capacità di sfruttare il gioco di squadra. Dopo che Grievous si è allontanato per la seconda volta, devi per l'appunto costruire un ponte e attraversarlo con entrambi i tuoi eroi. Procedi verso destra e sfrutta la Forza di Obi-Wan per assemblare i mattoncini che si trovano sotto il punto in cui puoi vedere Grievous. In questo modo, creerai una cassa, sulla quale dovrai far saltare Cody e utilizzarlo per colpire la bomba posta dietro il nemico. A questo punto, il generale, coinvolto nella deflagrazione, tornerà sulla piattaforma d'atterraggio e a te non resterà che riprendere il controllo di Obi-Wan e raggiungerlo per procedere nel duello con le spade. Prima di lasciarti, ti faccio presente che l'esplosione causata poco prima ha fatto cadere dei nuovi mattoncini, che in seguito dovrai assemblare per creare dei gradini.

■ Il gioco di squadra risulta indispensabile per superare le fasi salienti di *LEGO Star Wars*.

HEARTS OF IRON II

B Caro Skulz,
scrivo per chiederti aiuto riguardo uno dei migliori giochi strategici mai usciti, *Hearts of Iron II*. Sto giocando la campagna principale e sono partito dal '36 con gli yankee. Il mio problema è fornire ai bombardieri degli esplosivi speciali, così da assicurarmi la vittoria. Ho sviluppato tutte le tecnologie necessarie per sbloccare i vari ordigni nucleari nella sezione Armi Segrete e ho sviluppato i primi tre tipi di bomba... almeno in teoria. Ho anche costruito un reattore nucleare, ma non riesco a creare la bomba atomica. Aiutami tu, Skulz!

JackSniper'92

R Ciao Jack, non sono un esperto di *Hearts of Iron II* e sono anche poco pratico di ordigni nucleari, ma me la cavo alla grande con gli sporchi trucchi. Quello che fa al caso tuo richiede la pressione del tasto **F12** e l'inserimento del codice **nuke**. Il tutto per ottenere, seduta stante, una bomba atomica.

■ Lara Croft ha una buona mira, ma in *Tomb Raider: Legend* va comunque istruita sugli obiettivi cui sparare.

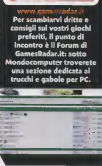
TOMB RAIDER: LEGEND

B Ave grandissimo Skulz,
sono Chiara, una ragazza che da poco si è appassionata al mondo dei videogiochi per PC. Spero che tu mi possa aiutare. Sto giocando a *Tomb Raider: Legend*, ma mi sono bloccata al livello Inghilterra, dove, dopo aver preso il frammento di spada, devo sconfiggere quella specie di serpente troppo cresciuto che spunta dall'acqua. Ci ho provato e riprovato, ma sembra che quel mostro sia immune ai miei proiettili.

Chiara

R Benvenuta nel nostro meraviglioso mondo ludico, Chiara. Per farti sentire subito a casa, ti suggerisco di lasciar perdere

gamesradar.it

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, vorrei aiutare **hitman89**, che nel numero di ottobre chiedeva aiuto per *Tony Hawk's Underground 2*." **Orketto Lollatore**, mi fa piacere sentire la tua voce anche nel Linea Diretta, oltre che sul Forum. "Trovare l'ospite di questo livello sarà piuttosto facile: vai alla Statehouse e inizia a prendere una buona spinta su uno degli half-pipe ai fianchi dell'ingresso principale. Dopodiché, tenta di sfondare la vetrata del palazzo (posta poco sopra, al piano superiore) effettuando uno Spine Transfer. A questo punto, dovresti trovarti all'interno dell'edificio. Poco lontano c'è Benjamin Franklin, corrigli appresso e avrai completato l'obiettivo." Impeccabile, i miei complimenti!

R "Ciao Skulz, vorrei aiutare **Giacomo**, che nel numero di ottobre chiedeva delucidazioni in merito a una missione dello stupendo *Gothic II*." Perfetto **Framma**, siamo tutti orecchie. "Per trovare il proprietario della terza miniera, prendi il sentiero che porta verso nord, attraversa i due ponti sul fiume ghiacciato e inizierai a trovare alcuni cadaveri di detenuti. Prosegui per il sentiero, al bivio vai a sinistra, oltrepassa il campo dei banditi e arriverai a una costruzione

La parola all'esperto Hidden & Dangerous 2

D Carissimo Skulz,
dopo aver passato con successo l'addestramento di base con *Hidden & Dangerous 2*, mi sono bloccato nella missione "Ricognizione", in cui devo fotografare i progetti del laboratorio segreto senza farmi vedere e senza far suonare l'allarme. Ho provato in tutti i modi, ma non ci sono ancora riuscito: mi faccio sempre beccare da qualcuno. Spero in un tuo suggerimento. Grazie per l'eventuale risposta e saluti alla redazione.

Antonello

R Ciao Antonello, la missione che stai affrontando prevede due obiettivi. Bisogna, innanzitutto, fotografare i tre documenti segreti dei nazisti e poi far esplodere l'edificio mediante le quattro cariche reperibili nel magazzino. Ti consiglio di agire con la massima discrezione, ricorrendo a un travestimento. Una divisa che potrebbe fare al caso tuo è quella della sentinella nella posizione di controllo del pian terreno. Perché il travestimento funzioni, è indispensabile che i vestiti non siano sporchi di sangue, quindi ti consiglio di eliminare il nemico con un rapido colpo di baionetta. Dopo esserti liberato di tutti gli oggetti e armi che potrebbero tradire la tua vera identità (ricordati di recuperarli prima di completare la missione) e aver indossato la divisa, muoviti lentamente nell'edificio e non eseguire mosse sospette quando ti trovi nel campo visivo dei nemici. Al pian terreno potrai fotografare due documenti e piazzare altrettante cariche, prima di salire al primo piano per esplorare la galleria del vento, con il relativo documento, e scovare i due punti di detonazione restanti. Tieni presente che le cariche hanno un tempo di innesco di cinque minuti, quindi, dopo aver posizionato la prima, dovrai procedere con una certa rapidità.

il mostro, perché non esistono armi convenzionali in grado di provocargli dei danni. Per sconfiggerlo, devi sparare alle quattro statue che emergono dal lago sotterraneo, finché da esse non scaturiscono delle onde sonore. Queste attireranno l'amena creatura e la ipnotizzeranno per alcuni secondi, dandoti giusto il tempo di tirare con il rampino magnetico la leva corrispondente e di far precipitare una gigantesca cassa. Completa la sequenza d'attacco per tutte e quattro le statue del lago e il gioco è fatto.

DOOM 3

B Carissimo,
ti seguo sempre sulle pagine della mitica rivista e ora mi serve aiuto! Nel gioco *Doom 3* non riesco a uccidere il guardiano dell'Inferno. Ho provato ad aggiungere i trucchi (ovviamente i vostri) dalla console di comando, quindi ora dispongo di munizioni a non finire e sono invulnerabile, ma sembra che anche il guardiano lo sia! Gli ho scaricato addosso tutto l'arsenale per ben due volte, ma non l'ho neanche scalfito. C'è un modo per distruggerlo o indebolirlo? Ti ringrazio anticipatamente e rinnovo i miei complimenti a te e alla redazione tutta.

Cristian

R Ciao, proprio come nel caso di Chiara, sparare direttamente al nemico non porta a nulla di buono. Per venire a capo della battaglia, invece, devi concentrare il fuoco (meglio se quello del lanciarazzi o del fucile al plasma) sui Seeker, così da eliminarli e costringere il boss a generarne altri. Durante la fase creativa, sul Guardian si forma una sfera di energia blu, che va colpita per causare danni al nemico.

Quesiti dal passato Rayman 2

D Ciao Skulz,
mi serve il tuo aiuto per il gioco *Rayman 2*. Nel sesto livello, quello in cui devo seguire la balena Carmen, arrivano dei piranha e iniziano a succhiare le bolle d'aria che Carmen mi fa prendere per riuscire a respirare. Non riesco proprio a superare questo livello. Per favore aiutami tu!

Luigi

R Ciao Luigi, purtroppo non esiste una tecnica precisa per superare la sezione della balena. Tutto quello che devi fare è restare il più vicino possibile a Carmen e preoccuparti di cacciare i piranha che tentano di rubarti l'ossigeno. Nel caso in cui ti stufassi di provare e riprovare con le buone, eccoti delle "cattive" con cui riuscirai sicuramente a risolvere il problema. Premi il tasto **Esc** e digita **gothere** per sbloccare tutti i livelli, **gimmelife** per ottenere cinque vite extra, oppure **lowfist** per aumentare la potenza di fuoco.

QUAKE 4

B Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per finire *Quake 4*. Sono arrivato all'ultima parte del gioco, quella in cui c'è il nucleo da distruggere. Riesco a uccidere tutti i mostri che arrivano, compreso quello grande, ma quando esce il nucleo non lo scalfisco nemmeno, perché è protetto da uno scudo che assorbe i miei colpi e mi fa scaricare tutte le armi. Ho cercato delle console per disattivare lo scudo, ma senza risultati. Conto su di te, non so più cosa fare! Grazie.

The Alchemist

R Ciao, per caso hai già provato a sparare alla barra blu che sbuca dalla cima del nucleo? Basta un colpo di lanciarazzi ben assestato per disattivare lo scudo e poter disporre a piacimento del nemico. Attento che lo scudo si rigenera gradualmente, ma considera che può essere perforato anche quando è di colore rosso.

GIOCHI COMPUTER

NEL CD 1 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 1 dei demo e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

disabitata (la casa di Cavalorn nel primo *Gothic*). Sul retro della casa, in una piccola caverna, troverai finalmente Marcos. Spero di essere stato utile, un saluto a tutti!" Diciamo pure che sei stato indispensabile, grazie.

D "Ciao mitico Skulz,salto i complimenti e arrivo al dunque." Ottimo **Antonio**, tanto i complimenti li diamo per scontati. "Mi serve un aiutino nel gioco *Area 51*. Sono arrivato nel punto in cui, per la prima volta, devo eliminare un alieno gigante. Ho usato di tutto, ma non riesco a ucciderlo. Confido nella tua saggezza." E io nella buona volontà dei nostri amici lettori.

D "Egregio Skulz, aiutami sono disperato! Nel bellissimo *Icewind Dale* sono arrivato a Kuldahar e il druido mi ha chiesto di eliminare il male nella valle delle ombre." Questo si che è un problema, **Nyarlathotep**. "Non riesco a trovare questo male. Ho setacciato tutte le caverne, ma niente! Aiutami." Diciamo pure aiutatemi...

D "Ciao grande Skulz," ciao **Peppo**, "Sono un appassionato della vostra rivista e, dopo diversi tentativi, mi sono deciso a chiedere il vostro aiuto. Sto giocando a *Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion* e vorrei sapere se esiste qualche trucco per sbloccare le carte." Mi piange il cuore, ma devo ammettere di non conoscerne. Magari, però, qualche altro lettore ne sa qualcosa.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [NEL CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

I signori della guerra di Microsoft conquistano l'America.

È in arrivo nei negozi la nuova espansione per lo strategico in tempo reale di Ensemble Studios *Age of Empires III*, che ha come scenario i territori del Nuovo Continente, teatro delle lotte dei nativi americani per il controllo delle ricchezze del luogo.

Potrete mettervi a capo di una delle tre civiltà americane (fra cui Irochesi e indiani Sioux), ognuna con delle specifiche caratteristiche, cultura, architettura e organizzazione delle Città Madri. La presenza di queste ultime è una delle particolarità distintive di *Age of Empires III*, supporti indispensabili per la fase di conquista, che inviano rinforzi e rifornimenti. Dopo un certo numero di successi, potrete potenziare e personalizzare la vostra città madre sbloccando nuovi edifici da costruire, agendo persino sul clima e sulla popolazione.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco utilizza quasi [illegible] il mouse, che può contare sul supporto della tastiera per alcuni tasti di scelta veloce

L'espansione completa aggiunge anche alcune novità alle opzioni riguardanti le civiltà europee (nuovi mercenari, per esempio) e varie mappe ambientate in America.

La versione dimostrativa del gioco proposta sul DVD vi darà modo di provare due modalità single player: una mappa della campagna principale chiamata "Fire and Shadow" e, per quanto riguarda la schermaglia, "Supremacy" e "Deathmatch". L'avventura proposta avrà luogo nei panni dei nativi americani Irochesi, una delle numerose civiltà presenti nel gioco completo e che comprendono Russi, Ottomani, Tedeschi e altre popolazioni europee.

Casa Microsoft Games
Requisiti CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e a seguire **Installazione applicazioni**. Attendete che si carichi la lista dei programmi installati sul vostro PC, cercate **Age of Empires III - The WarChiefs Trial** e cliccate su **Rimuovi**.

Le Città Madri sono un punto di riferimento fondamentale per avere la meglio sul nemico.

Strategico

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

La guerra totale raggiunge i vostri monitor in versione demo.

NEL CD 1

LO avete ammirato in bella mostra sulla copertina del numero di GMC che stringete fra le mani e, correndo a pagina 74, potrete gustarvi una recensione di ben 10 pagine.

Stiamo parlando, di *Medieval II: Total War*, l'atteso ultimo episodio della serie *Total War*. Creato da Creative Assembly, il gioco è uno strategico che si svolge nel turbolento periodo medievale coinvolgendo tutte le battaglie più importanti di quell'era, compresi eventi come la Guerra dei Cento Anni. Oltre alla grande fedeltà storica, *Medieval II* offre un comparto grafico d'eccezione e una struttura di gioco solidissima, perfezionata grazie al nuovo sistema diplomatico, sviluppato da zero per l'occasione. Delle ventuno fazioni disponibili (fra cui Aztechi, Inglesi, Egiziani, eccetera), ben diciassette saranno giocabili nella Campagna, ciascuna con le sue caratteristiche peculiari.

Grazie a questa versione demo potrete provare il tutorial e due mappe: la Battaglia di Pavia del 1525 (in cui salirete al comando del Sacro Romano Impero) e la Battaglia di Agincourt del 1415 (che ha visto protagonisti Inglesi e Francesi). Se, per caso, desiderate cimentarvi ulteriormente con scenari medievali e rinascimentali, date un'occhiata alla sezione Add On del DVD, in cui è presente un interessante Mod per *Rome: Total War*, *Citadel*, che sposta l'azione del gioco fra il 1400 e la fine del 1600.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è indispensabile per giocare, ma consultando l'apposita sezione del menu principale si accederà a un utile riepilogo dei comandi tramite tastiera e alle varie impostazioni della modalità Visuale, Battaglia e Campagna.

DEMO DEL MESE
GIOCHI PER IL COMPUTER

Casa: Sega
CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\ SEGA\Medieval II Total War Demo SE\Uninstall Medieval II Total War Demo SE** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Uno spettacolo cui nessun comandante vorrebbe mai assistere.

DA NON PERDERE!
NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI
PARAWORLD
E MOLTI ALTRI!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

**Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.**

Due puzzle game che ricordano da vicino giochi famosi come Zumo, una variante divertente del classico *Mahjong* e un'avventura interamente basata sullo spirito di osservazione accompagnano una battaglia navale vecchio stile. Provate le versioni dimostrative di questi efficaci passatempi da tenere sempre sul vostro PC.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Troverete anche un nuovo programma per masterizzare CD e DVD.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

La sezione dedicata a Mod e add on comprende, questo mese, un gioco completo (*America's Army Special Forces Overmatch*) e numerosi programmi per modificare la struttura di alcuni titoli arcinoti come *Half-Life 2* (grazie a Iron Grip), *Rome: Total War* (con il salto temporale offerto dal Mod *Citadel*), *Prey* e *Far Cry*. Immancabile, il materiale aggiuntivo per il gioco allegato, *Men of Valor*.

Spazio tutto dedicato ai gol di *Pro Evolution Soccer 5*: sei prodezze (di cui ben due realizzate dall'abile Guglielmo) frutto dell'abilità dei nostri affezionati lettori. Prendete tutti esempio e non mancate di far pervenire le vostre performance all'indirizzo e-mail: raffaello.rusconi@futureitaly.it

Simulazione di guerra online
DEFCON

Giochiamo a fare la guerra!

Lo scenario dell'ultima fatica di Introversion Software è quello di una guerra termonucleare globale, da provare grazie a *DEFCON*.

Il demo contiene un tutorial, una mappa multiplayer per due giocatori e una modalità "spettatore" per assistere a una partita gestita dall'Intelligenza Artificiale. *DEFCON* è una simulazione di conflitto nucleare che ricorda un incrocio fra "Risiko" e il famoso film "WarGames": sul monitor è presente una panoramica del globo terracqueo simile a quella che appare su uno schermo radar, costantemente aggiornata sulle mosse e sui danni realizzati dalle armate nemiche. Riuscirete a salvare il vostro continente? Per maggiori dettagli, correte a leggere la recensione del gioco a pagina 96: *DEFCON* è acquistabile online a un prezzo davvero modico.

COMANDI PRINCIPALI
Per scatenare una guerra planetaria, basta usare il mouse, che agisce sulla semplice ma efficace interfaccia di gioco.

La grafica del gioco è essenziale, ma di grande effetto ed è accompagnata da un'ottima colonna sonora.

Casa: Introversion Software
Requisiti: CPU 600MHz, 128 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Defcon\Uninstall Defcon** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

RTS
STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA L'ESERCITO DEI CORROTTI

Il lato oscuro della Forza è la corruzione.

L'universo di "Star Wars" continua a espandersi grazie a questo add on dedicato al fantastico RTS *L'Impero in Guerra* LucasArts.

il demo permette di provare una missione single player, che vi vedrà impegnati a corrompere il pianeta di Mandalore. Come lascia presagire il titolo, *L'Esercito dei Corrotti* offrirà un punto di vista decisamente interessante che, una volta tanto, esula dalla solita distinzione fra lato luminoso e oscuro della Forza, proponendo un terzo schieramento: quello dei corrotti. i ribelli sono guidati e fomentati dal losco Tyber Zann, un criminale senza scrupoli che persegue i propri fini utilizzando ogni scorrettezza a sua disposizione.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco fa un largo uso della tastiera alfanumerica, mettendo in gioco sempre gli stessi tasti accompagnati (secondo la situazione) dalla pressione di CTRL (Terra), ALT (Eroe), o MAIUSC (Spazio). In modalità Unità, i tasti da 1 a 0 permettono di selezionare il gruppo scelto.

Casa: LucasArts
Requisiti: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/2000

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\LucasArts\Star Wars Empire at War Forces of Corruption Demo\Uninstall Forces of Corruption Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Sparatutto multiplayer
BATTLEFIELD 2142

EA torna sui campi di battaglia con 136 anni di anticipo.

Ventiduesimo secolo, una nuova era glaciale e coalizioni mondiali che lottano per accaparrarsi risorse: è questo lo scenario apocalittico presentato dal nuovo capitolo della serie *Battlefield*, lo sparatutto firmato Digital Illusion.

COMANDI PRINCIPALI
WASD Movimento
MOUSE – Visuale
CTRL SIN. – Accovacciarsi
MAIUSC – Corsa
R – Ricarica
PULS. SIN MOUSE – Fuoco primario
PULS DES. MOUSE – Fuoco secondario

A bordo di veicoli futuristici dovrete farvi strada fra le file nemiche, combattendo gomito a gomito con schiere di avversari pronti a tutto. Il demo contiene la mappa multiplayer Sid Power Plant e include due modalità: la classica "Conquista" (che nella versione completa del gioco ospiterà un massimo di 64 giocatori) e il nuovo "Titan Mode" (per "soli" 48 utenti), il cui scopo è la distruzione dell'Mk-1 Titan avversario. Per una panoramica completa del gioco, vi suggeriamo di dare un'occhiata alla recensione pubblicata sullo scorso numero di GMC.

Gli scenari di *Battlefield 2142* sono inquietanti e desolati.

Casa: EA
Requisiti: CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Electronic Arts\Battlefield 2142 Demo\Uninstall Battlefield 2142 Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione scegliendo prima la lingua desiderata e poi cliccando **Rimuovi**.

Gestionale calcistico
FOOTBALL MANAGER 2007

Il campione d'inverno si decide sui vostri PC.

Se il calcio "giocato" è da sempre un appuntamento immancabile per moltissimi videogiocatori, altrettanto prolifico è il mercato dei manageriali di calcio che, ogni anno, accompagnano i vari *PES* o *FIFA*. Fra tutti, spicca di certo la serie *Football Manager* che, pur dovendo fare spazio all'interno del DVD all'ottimo *Scudetto 2007*, si propone in versione dimostrativa proponendo alcune partite "ad avvio rapido" di prova. Sarà possibile scegliere fra undici squadre nazionali da gestire, comprese Brasile, Italia, Francia e Spagna. Troverete la recensione del gioco completo *Football Manager 2007* a pagina 100.

COMANDI PRINCIPALI
Il manager per eccellenza usa il mouse per gestire il suo impero calcistico.

Casa: Sega
Requisiti: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Sports Interactive\Football Manager 2007 Gold Demo\Disinstallazione\Disinstalla Football Manager 2007** e scegliete la lingua desiderata per poi seguire la procedura automatica e completare la disinstallazione.

Gli altri demo

FLIGHT SIMULATOR X

DOMINIONS 3

CPU 600 MHz, 256 MB RAM, Scheda video 16 MB RAM, DirectX 9.0c
CASA: **Shrapnel Games**
GENERE: **Strategia a turni**

Il terzo capitolo della serie di Shrapnel Games è finalmente pronto: preparatevi a vestire i panni di una divinità e a guadagnare il dominio assoluto su oltre cinquanta nazioni, reclutando truppe e facendo sfoggio di poteri magici leggendari, lungo tre diverse ere. Fra le mappe disponibili in questa versione dimostrativa, figurano solo quelle relative alla sezione "Early ages" più un indispensabile tutorial. Il livello di difficoltà selezionabile spazia fra ben cinque gradi, da quello facile a quello impossibile. Lasciatevi catturare dalle atmosfere di *Dominions* e provate un assaggio dell'ottima colonna sonora. Buona fortuna!

FLIGHT SIMULATOR X

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP SP2
CASA: **Microsoft**
GENERE: **Simulatore di volo**

Ormai ben noto per la compatibilità con il sistema operativo Windows Vista, *Flight Simulator X* in versione dimostrativa (supportato anche da macchine con sistema operativo precedente) prevede due missioni e una modalità di volo libero. Nel primo caso, scegliendo in base a un livello di difficoltà crescente, dovrete eliminare il maggior numero possibile di bersagli (missione Flour Power, per novizi) o volare fino all'isola di S.Martin (missione Caribbean Landing, per utenti più esperti). La modalità libera mette a disposizione cinque diversi veicoli (fra cui un ultraleggero e un elicottero) e permette di scegliere fra una dozzina di aeroporti di partenza. La prova di *FS X* vi attende a pagina 88.

SCUDETTO 2007

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 16 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Eidos**
GENERE: **Manageriale calcio**

Oltre a *Football Manager*, è presente sul DVD di questo mese anche il suo diretto concorrente *Scudetto 2007*, che offre la possibilità di cimentarsi nella gestione di squadre nazionali e di lega appartenenti a tre nazioni: Francia, Inghilterra e Italia per un periodo di tempo di sei mesi. Abbiamo recensito *Scudetto 2007* a pagina 102.

COMBAT WINGS: BATTLE OF BRITAIN

NEL CD 1 CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **City Interactive**
GENERE: **Simulazione di volo arcade**

Demo single player di un gioco arcade con aerei ambientato durante la seconda guerra mondiale. Questa versione offre una missione tratta dalla campagna principale (disponibile in tre livelli di difficoltà) e un tutorial, permettendo anche di provare le due diverse configurazioni di comandi presenti (Arcade e Advanced). Sarà selezionabile un solo modello di aeroplano, un Hawker Hurricane Mk.1, personalizzabile con apposite decorazioni "vintage".

Driver

- Catalyst v6.9 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v91.47 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.26
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

Cpu-Z
Grazie a questa utility potrete conoscere la configurazione hardware del vostro sistema.

Deepburner v1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.95
NEL CD 1 Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.03
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 2.6.5
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RivaTuner v2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Skype
Scoprite come utilizzare il PC per effettuare telefonate in tutto il mondo a prezzi competitivi o gratuitamente, da PC a PC.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.30
NEL CD 1 Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la rotezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del lettore di file audio. Oltre al programma, troverete una raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player Pro
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

Mod per Rome: Total War

CITADEL TOTAL WAR

"Una cura medievale" per Rome: Total War.

In omaggio al periodo medievale e rinascimentale, questo Mod per *Rome: Total War* chiamato *Citadel* permette di cimentarsi con gli eventi verificatisi nel periodo storico che ha inizio nel quindicesimo secolo e si protrae sino alla fine del 1600. L'azione ha luogo in Europa, Nord Africa e Asia occidentale e presenta numerose fazioni: il Senato romano è stato sostituito dal Papato, le tre famiglie romane da altrettanti ordini crociati. Fra le fazioni previste, figurano tutte le popolazioni principali, come turchi, spagnoli, danesi, inglesi, eccetera.

A metà strada fra un FPS e un gioco di tattica, *America's Army Special Forces* appartiene alla collaudata serie *America's Army* sviluppata dall'Esercito USA per appoggiare la campagna di arruolamento dei propri soldati. Nei panni di una recluta, dovrete pian piano acquisire tutti i requisiti necessari per diventare un soldato a tutti gli effetti e poter così cimentarvi in pericolose missioni. Una volta installato il gioco potrete, a scelta, decidere se provare *America's Army* senza creare un account o, seguendo la semplice procedura da avviare tramite l'interfaccia del menu principale, registrarvi online e sbloccarlo completamente. Rispondete "sì" all'eventuale necessità di scaricare le mappe da giocare.

CITADEL: TOTAL WAR

PREY

MATERIALE AGGIUNTIVO PER MEN OF VALOR

NEL CD 1 Le copertine, in formato DVD e CD, oltre al manuale del gioco allegato *Men of Valor*. Nell'apposita sezione di GMC, troverete la Guida al Gioco Completo, per cominciare a divertirvi al meglio.

PREY HUNTER DEATHMATCH

Un Mod per la modalità single player di *Prey* che permette di popolare la mappa di hunter. I mostri si ripropongono a intervalli regolari di sei secondi, per un massimo di sei presenze sulla mappa, e non raccolgono gli oggetti, mentre quelli presi dal giocatore non vengono rimpiazzati. Il gioco finisce quando il personaggio muore o abbandona la partita.

FAR CRY TACTO

Tante aggiunte per la sezione multiplayer di *Far Cry*: nuove modalità e armi (mortai, fucili, molotov, granate di gas velenoso e mine di prossimità) per rendere l'esperienza di gioco ancora più esaltante. Il Mod include tre modalità: assalto, una variante di "Cattura la bandiera" chiamata Plunder e una sorta di "Last man standing" (Long live the King mode). Plunder prevede bandiere multiple rappresentate da pezzi d'oro, l'obiettivo è accaparrarseli tutti; in Long live the King, invece, ogni utente ucciso riprende a giocare ma senza la corona, la partita finisce quando fra le file di un team non rimane alcun "Re". Sono disponibili due classi: umani e un misto fra umani e mutanti.

HALF-LIFE 2 IRON GRIP

Questo Mod dedicato a *Half-Life 2* ha luogo nell'Iron Grip Universe (per ulteriori dettagli, vi consigliamo di visitare il sito ufficiale all'indirizzo **www.irongrip.net**) e prevede la presenza di due schieramenti opposti combinando fra loro due diverse modalità di gioco. Un team di ribelli agisce in modalità FPS, mentre un giocatore singolo si serve di una visuale tipicamente RTS, vestendo i panni di un ufficiale di Rahmos che deve gestire tatticamente i propri soldati. La "resistenza" è formata da dieci diverse tipologie di personaggi (contro i tre degli avversari) e utilizza armi "fatte in casa" contro l'equipaggiamento professionale dei soldati di Rahmos.

Patch

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II V1.06

Dopo il massiccio aggiornamento della versione 1.05, l'ultima patch messa a disposizione da Electronic Arts per il gioco ispirato a "Il Signore degli Anelli" si occupa di risolvere alcuni problemi relativi alle lobby per il gioco online.

CAESAR IV V1.1

Questa patch è dedicata esclusivamente alle versioni confezionate inglesi e americane, afflitte da alcuni bug nel comparto online. Le altre versioni del gioco (comprese quelle acquistate con il digital download) non necessitano di tale aggiornamento.

FAR CRY V1.4

Una massiccia patch per *Far Cry* che applica alcuni cambiamenti generali al gioco, aggiungendo il supporto per il joystick e alcune modifiche alle opzioni multiplayer, come per esempio la risoluzione di alcuni bug, l'aggiunta di MP5 e shocker alla modalità Assalto e il bilanciamento delle armi. Inoltre, è stato modificato il danno da esplosione in modo che un personaggio possa trovare riparo ed evitare la morte sul colpo.

MICRO MACHINES V4 V1.1

Le versioni confezionate di *Micro Machines V4* presentano occasionali problemi legati ad alcuni modelli di schede grafiche NVIDIA, nonché la possibilità di crash del gioco. Questa patch risolve entrambi i difetti riscontrati.

PRO CYCLING MANAGER 2006 V1.0.0.8

Questa nuova patch è dedicata a tutti gli appassionati di ciclismo. Proprio in onore di questi ultimi, il file aggiunge la possibilità di personalizzare la lista dei corridori, aggiorna il database e permette di dare il via al Tour de France con i partecipanti presenti a Strasburgo. Il tutto senza dimenticare di correggere i bug riscontrati nella modalità Carriera e Multiplayer.

TITAN QUEST V1.20

Iron Lore Entertainment ha diffuso questa nuova patch stand alone per il suo *Titan Quest*, che risolve alcuni problemi generali e interviene in maniera determinante sul bilanciamento. Infine, la patch aggiunge la possibilità di disattivare il ciclo notte/giorno: per farlo, occorre modificare con Blocco Note il file options.txt presente nella cartella Settings del gioco. Alla voce "dayNightCycle" cambiate il valore in "false" o, se la riga non è presente, aggiungetela digitando "dayNightCycle = false".

MICRO MACHINES V4

CAESAR IV

Shareware

BALLS ON A WIRE

Un puzzle game molto divertente, che riprende la struttura di giochi di altri "colleghi" rimescolandola e aggiungendo dei personaggi accattivanti. Sessanta minuti di gioco per provare la modalità Avventura, Arcade e Action lanciando volatili di vario colore per formare gruppi di tre o più elementi. Un misto fra *Zumo* e *Puzzle Bobble*.

HIDDEN EXPEDITION TITANIC

Aguzzate la vista per scovare gli oggetti che si nascondono nei meandri di un relitto affondato negli abissi marini. La lista sulla sinistra indica gli elementi da scovare cliccando sullo schermo prima dello scadere del tempo limite. Un gioco dedicato a chi ha tanta pazienza, occhi d'aquila e ama dilettarsi con i quiz che si basano sull'abilità di osservazione.

SUPERCUBES

Come sempre, i puzzle game sono i padroni della sezione shareware del DVD: è la volta di un gioco a base di cubi colorati da spostare per formare gruppi di quattro (disposti in un quadrato di 2x2 elementi), che esplodono colorando un'apposita barra. Per ogni barra riempita, si passa al livello di gioco successivo.

SEA WAR THE BATTLES 2

Una versione su schermo della più classica battaglia navale, con flotte da posizionare su una griglia tridimensionale nella speranza che gli attacchi avversari si rivelino "un buco nell'acqua". La versione completa (a pagamento) del gioco prevede vari "set" di navi e una modalità per più giocatori su Internet o in rete locale, non presente in questo demo.

MAHJONG ESCAPE

Una variante del *Mahjong* disponibile anche in modalità classica. Scopo del gioco è abbinare la tessere "libere" (quelle cioè che si trovano in superficie rispetto alle altre) e liberare il tavolo. Viaggiate attraverso le dinastie cinesi e scoprite intramontabili perle di saggezza.

Video

Gol del Mese – PES 5

guida al GIOCO COMPLETO

Dai creatori di *Medal of Honor*, uno sparatutto bellico in prima persona ambientato in Vietnam. Siete pronti ad arruolarvi?

MEN OF VALOR

Come giocare

Per giocare, dopo aver installato *Men of Valor* seguendo i passi descritti nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione**, fate doppio clic sull'icona Men of Valor sul desktop, o aprite il menu d'avvio (Start) e selezionate **Programmi > 2015 > Men of Valor > Men of Valor**. Perché tutto funzioni correttamente, è necessario che il DVD del gioco sia inserito nel lettore.

In italiano

Men of Valor è interamente in italiano: manuale, menu, testi a video e parlato sono tradotti nella nostra lingua.

Manuale e copertine

Troverete il manuale in italiano di *Men of Valor* nella cartella **Manuale** del DVD del gioco. Il file è in formato PDF e sia sul DVD di *Men of Valor*, sia sul CD 1 dei demo, sia sul DVD dei demo, è presente anche il programma Acrobat Reader utile per consultarlo. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale in italiano di *Men of Valor* anche nel CD 1 e nel DVD demo, allegati alle omonime edizioni di GMC. Lo reperirete nella directory **Dati\Mod\ Materiale aggiuntivo per Men of Valor\ Manuale in italiano.**

I ragazzi di 2015 Inc., nel 2002, firmarono un piccolo capolavoro chiamato *Medol of Honor: Allied Assault*. Si trattava di uno sparatutto in prima persona ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, che impose un nuovo standard di qualità e gettò le basi per un genere, ancora oggi gettonatissimo.

Due anni dopo, questi prodi sviluppatori esplorarono un altro dei grandi conflitti del Novecento, quello in Vietnam, dando vita a *Men of Valor*. È un'esperienza di prima qualità, sia dal punto di vista delle meccaniche di gioco, sia da quello del taglio cinematografico. La presentazione di *Men of Valor*, infatti, ricorda quella di un film, con musiche Anni '70, sequenze filmate d'epoca e un eccellente parlato.

L'approccio, pur rispondendo ai principali canoni degli FPS, è a dir poco particolare, e pone l'accento sul realismo. C'è un sistema di ferite particolarmente avanzato, che distingue i danni permanenti da quelli momentanei e permette di bendarsi per evitare il dissanguamento, e la mira di precisione toglie la possibilità di muoversi, lasciando solo quella di sporgersi. Per recuperare risorse e munizioni è necessario ispezionare i cadaveri, esponendosi in alcuni casi al fuoco nemico, e le scorte di armi sono tutto fuorché abbondanti.

La tensione è tenuta viva anche dall'assenza dei salvataggi liberi, rimpiazzati da un efficiente sistema di checkpoint, tutti sufficientemente vicini e piazzati con criterio. La ciliegina sulla torta è una solida sezione multiplayer, con server ancora frequentati e vari tipi di modalità, dai classici Deathmatch alle partite più ragionate. Cosa aspettate, dunque? Inserite il DVD, installate *Men of Valor* e affrontate le insidiose giungle del Sudest asiatico!

I livelli in multiplayer offrono anche scenari lontani dai campi di battaglia.

Tutto inizia con una partita a football, interrotta da un attacco improvviso.

Requisiti di sistema

Per giocare bene a *Men of Valor* sono sufficienti un processore a 1,3 GHz, 256 MB di RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader (Radeon 8500 – GeForce3 o superiori; GeForce4 MX non supportata) e che supporti le DirectX 9.0c, una scheda audio compatibile DirectX, un lettore DVD-ROM e 4 GB su disco fisso. Per godersi il massimo del dettaglio, invece, è necessario qualcosa di più: un processore a 2,8 GHz, 512 MB di RAM e una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0. Per gustarsi il multiplayer online a una velocità accettabile, è necessaria una connessione a Banda Larga. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000 e XP. Ricordiamo che, per giocare, è necessario che il DVD di *Men of Valor* sia presente nel lettore.

Installazione e disinstallazione

Tra una missione e l'altra, *Men of Valor* propone dei filmati d'epoca.

Prima di partire con il processo di installazione, salvate i vostri dati e uscite da tutti i programmi attivi. Poi inserite il DVD del gioco, e aspettate che l'Autoplay faccia il suo dovere. Nel caso ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. A questo punto, cliccate su **Avanti**, accettate il contratto e scegliete se effettuare l'installazione completa o quella personalizzata. Nel secondo caso, vi verrà data la possibilità di cambiare la cartella di destinazione e di non installare GameSpy, necessario al gioco online. Al termine dell'operazione, verranno installate le DirectX: in alcuni casi, potreste ricevere un messaggio d'errore, dovuto solo alla versione installata. Nel caso, cliccate su **Ignora**, e l'installazione proseguirà risolvendo autonomamente il problema. Per disinstallare Men of Valor, invece, aprite Pannello di Controllo, fate doppio clic su Installazione Applicazioni, selezionate *Men of Valor* e cliccate su rimuovi. Scegliete se tenere o meno i vostri salvataggi e il gioco sarà fatto.

Attenzione: Al momento di lanciare per la prima volta una partita di *Men of Valor*, vi verrà chiesto di inserire il codice del gioco, presente sul retro della bustina del DVD di *Men of Valor* o sulla custodia del DVD demo. Perché il codice risulti corretto, le lettere devono essere maiuscole. Nel caso in cui il codice non fosse presente o risultasse illeggibile, nel paragrafo qui a destra ne trovate uno provvisorio. Inoltre, se il vostro codice non fosse leggibile o risultasse assente, potrete richiederne un alto mandando una mail all'indirizzo: **cd_gmc@futureitaly.it**.

La modalità fuoco preciso, attivabile con il pulsante destro del mouse, impedisce di muoversi liberamente.

Il codice d'installazione

Al momento di lanciare la prima partita di *Men of Valor* vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza cui il gioco non può funzionare. Lo trovate sul retro della bustina del DVD del gioco o sulla custodia del DVD demo. Nel caso in cui il codice in questione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. Nell'attesa, sarete comunque in grado di divertirvi con *Men of Valor* utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito, da inserire con le lettere in maiuscolo:

RED3-WEB8-NYM2-DAT2-9486

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Men of Valor* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Men of Valor* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

Per iniziare

Una volta avviato il gioco avrete due scelte, tuffarvi nella campagna principale o lasciarvi guidare dal tutorial. La seconda opzione è quella consigliata e, per seguirla, è sufficiente selezionare la missione d'addestramento dal menu che si apre scegliendo la modalità in singolo. Nel giro di una decina di minuti, imparerete i comandi principali, capirete il funzionamento delle armi e farete pratica con il sistema dei danni. I giocatori più esperti potranno farne a meno, mentre i neofiti farebbero bene a imparare i fondamenti in questo semplice modo.

Esaminando i cadaveri, si trovano oggetti utili come kit medici e munizioni.

I salvataggi

A differenza di quanto accade in buona parte degli FPS, in *Men of Valor* non è possibile salvare a piacimento. Il tutto funziona con un sistema a checkpoint, che salva i progressi quando vengono raggiunti determinati obiettivi. Questo obbliga a fare più attenzione a non morire, ma non abbiate paura: i checkpoint sono vicini e permissivi. Capiterà raramente di ripercorrere lo stesso tratto più di una volta.

Valore in multiplayer

Per giocare in multiplayer su Internet è necessario avere installato GameSpy (opzione proposta in automatico durante l'installazione del gioco). Affinché tutto funzioni, è essenziale anche un account, creabile in pochi minuti lanciando GameSpy dal menu Start (**Programmi > Gamespy**). Per giocare via LAN, invece, sarà sufficiente selezionare la modalità multiplayer, cliccare su LAN e creare una partita, oppure unirsi a una già esistente. La versione di *Men of Valor* allegata a GMC è la 1.03, ovvero la più recente al momento di andare in stampa. In ogni caso, abbiamo inserito la patch di aggiornamento dalle versioni precedenti del programma alla 1.03, sia nel DVD demo, sia nel CD 1, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Men of Valor\Patch**.

Da questa schermata, è possibile scegliere la fazione e il tipo di soldato. La decisione influenza pesantemente la tattica da adottare.

I danni

Il sistema dei danni di *Men of Valor* è peculiare. L'indicatore in basso a sinistra segnala la salute complessiva, ed è di color oro quando è al massimo. A ogni colpo subito si tinge di due tonalità di rosso, una chiara per le ferite lievi e una scura per quelle gravi. Nel primo caso, è sufficiente mettersi al riparo, tenere premuto **F** e lasciare che le bende frenino l'emorragia. Nel secondo, invece, l'unica chance di curarsi è rappresentata dai kit medici e dalle borracce, ottenibili frugando sui cadaveri (operazione eseguibile premendo **Barra Spaziatrice** in prossimità dei medesimi).

I cecchini vietnamiti hanno una mira molto precisa: meglio trovarsi sempre un buon riparo.

I profili

Se condividete il PC con altri giocatori, la funzione dedicata ai profili è ciò che fa per voi. È possibile creare più di un profilo cui associare i salvataggi, le opzioni e le preferenze del multiplayer. Accertatevi di scegliere il vostro e non rischierete di fare confusione tra una partita e l'altra.

I comandi da tastiera

Di seguito, riportiamo i comandi da tastiera più utili per giocare al meglio a *Men of Valor*. In ogni caso, vi consigliamo di consultare il manuale di gioco in italiano, presente sia sul DVD del gioco (cartella **Manuale**), sia sul CD 1 o il DVD dei demo (directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Men of Valor\Manuale in italiano**)

MOVIMENTO

Avanti – **W**
Indietro – **S**
Passo a sinistra – **A**
Passo a destra – **D**
Accucciarsi – **C**
Sdraiarsi – **V**
Camminare – **Maiusc**

ARMI

Fuoco – **Pulsante sinistro mouse**
Modalità fuoco secondario – **Alt**
Mira precisa – **Pulsante destro mouse**
Attacco da mischia – **Premere la rotella del mouse**
Ricaricare – **R**
Granata rapida – **Q**
Cambiare armi – **Rotella del mouse**
Accesso rapido alle armi – **1, 2, 3, e 4**

USO

Interagire – **Barra spaziatrice**
Bende – **F (tenuto premuto)**

COMUNICAZIONI

Parlare a tutti – **T**
Parlare solo alla squadra – **Y**

STATO

Mostra nomi – **B**
Mostra punteggio – **F1**
Mostra obiettivi – **F2**

SISTEMA

Prendi immagine – **F9**
Regola luminosità – **F11**
Regola contrasto – **F12**
Regola Gamma – **F10**

Alcune zone pullulano di mine: attenti a non farle esplodere!

Il fucile da cecchino è letale, specie in multiplayer.

SCOOP
prima occhiata

LOKI

Cyanide si affida a *Loki*, il dio dell'astuzia, per sconfiggere *Diablo* e *Titan Quest*!

- **SVILUPPATORE** Cyanide
- **GENERE** GdR d'azione
- **CASA** Take Two
- **INTERNET** www.loki-game.com

UNA GRAFICA SCINTILLANTE

Il motore grafico di *Loki* promette bene: le diverse epoche in cui ci si muoverà sono state rese in modo suggestivo dal reparto artistico di Cyanide, con un uso "smodato" di normal mapping, shader, effetti di trasparenza e luci dinamiche. Il risultato ottenuto è buono, così come il design dei mostri sembra particolarmente ispirato. Le animazioni non sono affatto male e il tutto sembra muoversi sullo schermo con una discreta fluidità. Dopo aver giocato per settimane a *Titan Quest*, *Loki* pare un degno avversario, ma è ancora presto per esprimere un giudizio definitivo. Non sappiamo se verranno introdotti degli editor per realizzare mappe, oggetti, nemici e quest, mentre per il multiplayer è stata sviluppata una modalità cooperativa ispirata ai tradizionali PvP in perfetto stile *World of Warcraft*.

LOKI VI SORPRENDERÀ PERCHÉ...

- Sembra riprendere alla perfezione la formula magica di *Diablo/Sacred/Titan Quest*.
- Sarà possibile affrontare quattro epoche con altrettanti eroi.
- Le ambientazioni sono suggestive.
- La trama appare intrigante.

IL genere dei GdR d'azione è uno dei più apprezzati tra i videogiocatori di tutto il mondo, e la serie *Diablo* di Blizzard è stata la più amata e la fonte d'ispirazione per molti altri titoli in questo filone. Tra i "cloni" più riusciti è doveroso segnalare la serie *Sacred* di Ascaron e l'ottimo *Titan Quest*, il primo gioco di Iron Lore.

Cyanide, una polivalente software house parigina, ha deciso di cavalcare l'onda dei cosiddetti hack'n'slash proponendone un'interessante interpretazione. Il risultato di questi sforzi è *Loki*, un GdR tutto azione che sembra avere le carte in regola per seguire le orme dei già citati *Diablo*, *Sacred* e *Titan Quest*. La trama ricalca un canovaccio abbastanza consueto: un essere malefico si è improvvisamente liberato dalla sua prigionia e il "solito" eroe sarà chiamato a salvare il mondo.

Una delle peculiarità di *Loki* sono le ambientazioni suggestive. Il giocatore potrà vestire i panni di un barbaro nordico, di una guerriera greca, di uno sciamano azteco e di uno stregone egiziano, e si troverà a combattere nelle stesse epoche affrontando terrificanti mostri e avversari leggendari. Qualunque sia il personaggio scelto all'inizio di quest'avventura, il nemico

"CI SI TROVERÀ A RIVIVERE AVVENIMENTI STORICI QUALI LA CADUTA DI TROIA"

da combattere sarà sempre Seth, la divinità egizia del male, tornato dal regno dei morti per dominare la Terra.

Cyanide si propone, dunque, di far ripassare al giocatore la mitologia scandinava, azteca, greca e dell'antico Egitto. Ci si troverà a rivivere avvenimenti storici quali la caduta di Troia, a incontrare divinità quali Thor e a combattere battaglie epiche.

Ognuno dei quattro eroi presenterà abilità e caratteristiche proprie: la bella guerriera greca, per esempio, padroneggerà alla perfezione arco e frecce, mentre la sua arma preferita sarà una sorta di boomerang affilato con cui decapiterà i nemici più pericolosi. Naturalmente, sarà possibile personalizzare il proprio alter ego virtuale con armi, incantesimi, oggetti magici e molto altro, come in qualsiasi titolo del genere.

Nel corso di *Loki* si affronteranno ben 12 mostri mitologici, ma non sarete da soli a combattere. Durante le "quest", si affiancheranno al vostro eroi altri combattenti gestiti dalla CPU, che vi daranno un aiuto "divino" per superare situazioni particolarmente intricate. Insomma, il viaggio sta per cominciare: tenetevi pronti! GIOCHI COMPUTER

Il boomerang della guerriera greca è un'arma letale: provare per credere!

L'inventario deve essere ancora rifinito, ma sembra seguire il filone di *Diablo* e compagnia.

Lo sviluppo delle abilità magiche mostra delle buone potenzialità, anche quanto a combinazioni.

Il sistema d'illuminazione dinamico sviluppato da Cyanide pare funzionare a puntino.

DATA DI USCITA 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Cyanide
- **Provenienza:** Francia
- **Nati nel:** 2000
- **Storia:** Il team parigino è composto da circa una trentina di persone e si è fatto conoscere dal pubblico italiano per la serie dedicata alle due ruote *Cycling Manager*.
- **Li conosciamo per:** *Cycling Manager, Chaos League, Winter Challenge* e *Pro Rugby Manager*.

La caccia a Seth è attesa per il 2007.

Cos'hanno in comune un incidente stradale tra le montagne dello stato di Washington, un folle esperimento in Unione Sovietica e un'escursione agli angoli più remoti della galassia? Nulla, se non fosse che di tutti questi favolosi eventi si parla nelle News di GMC!

Azione/Thriller

ALAN WAKE

Appunti di un breve viaggio alla scoperta della paura.

GALLERY

La speranza è che tutta la disavventura di Alan sia ambientata in un ambiente così aperto e dettagliato.

Alan Wake potrebbe arricchire il genere survival-horror con un maggiore accento sull'azione.

ALAN di professione fa lo scrittore e mai avrebbe immaginato che, un brutto giorno, la sua ragazza sarebbe scomparsa secondo le modalità che egli stesso aveva descritto in un suo romanzo. Un evento tanto tragico non può che portarlo all'insonnia e spingerlo a cercare rifugio in una clinica specializzata nella cura dei problemi a essa correlati, dalle parti di Bright Falls tra le montagne dello stato di Washington.

Qui, Alan ritrova il sonno, seppur popolato da incubi sin troppo tangibili, e al risveglio ritrova anche un taccuino pieno di appunti manoscritti con la sua stessa calligrafia. Appunti che narrano eventi in divenire. È così che, in *Alan Wake*, la distinzione tra l'allucinazione e la realtà si fa sottile.

Iniziano ad accadere fatti parecchio insoliti. Al protagonista capita, per esempio, di fermarsi a raccogliere un autostoppista e di notare qualche chilometro più avanti un corpo riverso sull'asfalto. Alan accosta, scende per indagare, ma subito la sua auto viene travolta da un camion. L'urto è tremendo, il ragazzo perde i sensi e al suo risveglio non trova più nulla. La macchina, il furgone e il compagno di viaggio sono scomparsi. Nella sua mano ora c'è una pistola, presagio dei problemi che verranno. E infatti: una creatura appare nell'oscurità mentre Alan si trascina verso una baracca sul pendio della collina, unico possibile riparo presente nei dintorni. Nel frattempo, anche l'essere misterioso ha avuto la stessa idea. Si muove e, man mano che si avvicina, fa esplodere le lampadine dell'illuminazione stradale, come a sottolineare la pericolosità della sua natura. Lo scrittore ha quasi raggiunto il capanno ed ecco che... la presentazione termina bruscamente – non c'è che dire, i tizi di Remedy sanno come tenerci sulla corda.

Il prologo di *Alan Wake*, con il suo incidente in mezzo alla montagne, ricorda un classico come *Silent Hill*.

"In *Alan Wake* la distinzione tra l'allucinazione e la realtà si fa sottile"

Le poche sequenze di gioco cui abbiamo avuto il privilegio di assistere hanno messo in chiaro lo stile del gioco, un mix di azione e thriller psicologico, ma al contempo hanno anche sollevato numerosi interrogativi. Chi è il mostro? Cosa è reale e cosa no? Alan può veramente morire? In generale, cosa sta succedendo? L'intenzione degli sviluppatori è evidentemente quella di ingarbugliare a dismisura la vicenda e creare un ambiente ad alto tasso di libertà in grado di sostenerla. Ottimo, perché tale proposito, da solo, basta e avanza come buon auspicio videoludico.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: 2007
Internet: www.alanwake.com

Azione/Avventura

ERAGON

La lieta novella del ragazzo che divenne eroe e sconfisse il cattivo.

Sviluppato da Stormfront, il team che nel recente passato si è occupato del titolo per console *Il Signore degli Anelli: Le Due Torri*, *Eragon* si presenta sul mercato sotto le spoglie di un mix tra azione e avventura in salsa fantasy. I cultori del genere ne avranno già individuate le radici nella "Inheritance Trilogy" dello scrittore Christopher Paolini, mentre i giocatori meno avvezzi al genere si accontentano di collegarlo all'omonimo film diretto da Stefen Fangmeier e atteso nelle sale in dicembre.

La vicenda narra le gesta di un ragazzo di campagna ignaro del suo destino. Un bel giorno, il giovane di Alagaesia si imbatte in un uovo di drago e la sua routine quotidiana cambia radicalmente: basta lavoro nei campi, è giunto il momento di salvare il mondo. All'inizio, per adempiere al suo compito, il protagonista ha a disposizione solo combo di spada e una discreta mira con l'arco, ma nel prosieguo della vicenda impara a gestire la magia e persino a cavalcare il drago Saphira, con lo sproloquio di fiammate che ne consegue.

Eragon non sarà di certo un gioco in grado di stravolgere il genere d'azione fantasy, ma dopo una breve escursione in terra di Alagaesia non possiamo che apprezzarne la solidità grafica – ricordando che si tratta di un titolo multipiattaforma – e gradire l'immediatezza del sistema di controllo.

Eragon supporta una divertente modalità multiplayer in cooperativa sullo stesso PC.

Data di uscita: Autunno
Internet: http://eragongame.com

Avventura Horror

BARROW HILL
CURSE OF THE ANCIENT CIRCLE

Qualche colpo di pala e il mistero è servito!

Blue Label Entertainment e l'editore olandese Lighthouse Interactive hanno stipulato un contratto per *Curse of the Ancient Circle*, un'avventura dalle tinte horror ambientata in Cornovaglia, che vede nei panni del protagonista l'archeologo Conrad Morse, impegnato a studiare il misterioso cumulo di pietre eretto sulla cima della collina di Barrow.

Tuttavia, alcuni segreti del passato andrebbero lasciati tali e non sempre mettersi a disseppellire oggetti arcani è una buona idea... A meno che per buona non si intenda un'idea caratterizzata da enigmi sinistri da risolvere spremendosi le meningi.

Barrow Hill sembra avere le carte in regola per attirare l'attenzione dei videogiocatori con il pallino del ragionamento e, ovviamente, non dovrebbe interessare gli uomini tutta azione.

Il fatto che sia ambientato in una terra reale, la Cornovaglia, e che prenda in considerazione la cultura celtica, potrebbe comunque convincere qualche curioso a dargli una sbirciatina.

È probabile che i simboli arcani sul pavimento e le scritte deliranti sulle pareti non siano compresi nel prezzo della stanza.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.barrow-hill.co.uk

USCIRÀ
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	Inizio 2007
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2006
Bioshock	2K Games	2007
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007
Command & Conquer 3	EA	2007
Crysis	EA	Natale
Desperados 2: Conspiracy	Atari	Fine 2006
Drake	Vivendi	2006
Duke Nukem Forever	2K Games	2007
Elveon	10Tacle	Maggio 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007
Europa Universalis III	Paradox	2007
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007
Guild Wars Nightfall	NCsoft	Autunno
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Febbraio
Hellgate London	Namco	2007
Jade Empire Special Edition	BioWare	Gennaio
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007
Legion II	Slitherine Software	Fine 2006
Loki	Take Two	2007
Lost	Ubisoft	2007
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2006
Marvel: La Grande Alleanza	Activision	Autunno 2006
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre
Need for Speed: Carbon	EA	Autunno
Night Watch	Nival	Autunno
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	Inizio 2007
Portal	Valve	Febbraio
Project Gray Company	EA	2007
Rayman 4	Ubisoft	2007
Resident Evil 4	Ubisoft	Fine 2006
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007
Sega Rally	Sega	2007
Silent Heroes	Paradox	Autunno
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera
Snow	Take Two	2006
Spore	EA	2007
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Primavera
Star Trek: Legacy	Bethesda	Autunno
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Autunno
Stranglehold	Midway	Fine 2006
Supreme Commander	THQ	Inizio 2007
Tabula Rasa	NCsoft	2006
Team Fortress II	Valve	Febbraio
The Witcher	Atari	Maggio 2007
TimeShift	Vivendi	2007
Two Worlds	TopWare	Natale
Unreal Tournament 2007	Midway	2007
World in Conflict	Vivendi	Primavera 2007
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Fine 2006

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Raffaello Rusconi

RISE OF THE WITCH KING

RTS

Non sono ancora sazio, dopo le recenti scorpacciate di Orchi, e voglio confrontarmi con il Signore dei Nazgûl in persona!

www.electronicarts.it

wolverine_x3_007

ASSASSIN'S CREED

RTS

Non vedo l'ora di calarmi nei panni di questo misterioso e affascinante personaggio, un cavaliere templare con le qualità da ninja. Sarà uno dei più bei giochi d'azione a trasportarci nella nuova generazione!

http://assassinscreed.uk.ubi.com/

Dennis

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

RTS

Sarà un RTS fantastico. Inoltre, dalle immagini, si nota un dettaglio grafico elevato, un altro motivo per cui devo assolutamente aggiungerlo alla mia collezione.

www.markofchaos.com/

Enrico

DUKE NUKEM FOREVER

FPS

Lo aspetto perché amo gli sparatutto, però il primo gioco che acquistai fu *Duke Nukem 3D* (che poi di 3D aveva poco). Per me, quel titolo ha segnato l'inizio di un'era.

www.3drealms.com/duke4/

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo tre dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

RTS/Sparatutto

FIELD OPS

Un brutto giorno, a Cuba ritornarono i missili nucleari...

Freeze Interactive ha messo a disposizione della stampa una serie di immagini che illustrano la prima missione dell'RTS *Field Ops*.

L'azione è ambientata a Cuba, più precisamente a Santiago de Cuba, città che i ribelli della Alerta hanno eletto a propria roccaforte, dopo aver fatto disastri all'Havana ed essere entrati in possesso di micidiali ordigni nucleari. La premessa è, dunque, quella canonica dei buoni contro i cattivi, delle forze speciali contro i terroristi, ma gli sviluppi in termini di giocabilità si discostano dall'ortodossia della strategia in tempo reale. L'azione proposta da *Field Ops* va infatti a interessare il concetto di sparatutto, quando, come si può apprezzare nell'immagine, la visuale zooma sui soldati e il sistema di controllo consente di gestire singolarmente le unità (mezzi meccanici o uomini). Parlando di queste ultime, non si può che apprezzare il lavoro svolto da Freeze nel digitalizzare una trentina di veicoli realmente esistenti e più di venti armi da fuoco, con relativi accessori.

Data di uscita: 2007
Internet: www.fieldopsgame.com

Le unità acquisiscono esperienza nel corso delle missioni.

FPS

YOU ARE EMPTY

Ecco cosa succede quando si gioca con la testa del popolo.

L'Unione Sovietica ha fatto la fine che tutti sappiamo: si è estinta lasciandosi alle spalle un nugolo di stati e di gente che non se la passa troppo bene. La realtà è comunque meno drammatica della fantasia, quanto meno di quella di Digital Spray Studios, che si è inventata uno scienziato con la folle idea di modificare la psiche umana per creare dei super uomini in grado di garantire un futuro florido al comunismo...

Niente da fare, non funziona neppure così. La città sede del tragico esperimento si trasforma nello scenario di un'ecatombe e i pochi sopravvissuti diventano degli zombi. Qualcosa di bello, comunque, rimane: l'architettura magnificente del panorama urbano, l'intricata rete industriale che circonda la città e i nemici, tanti e diversi tra loro. Per il resto, *You Are Empty* è un FPS mosso da un motore grafico che mostra pregevoli effetti speciali e caratterizzato – l'affermazione è degli sviluppatori e andrà verificata in fase di recensione – da un sistema fisico realistico.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.youareempty.com

Stando ai programmatori, i nemici saranno gestiti da una I.A. molto sofisticata.

RTS

PSI: SYBERIAN CONFLICT

Li stiamo cercando nella galassia... ma se fossero già tra noi?

Il motore grafico mostra pregevoli segni di ombreggiatura ed effetti particellari in tempo reale.

I combattimenti si svolgono in città, tra i boschi e persino in territorio alieno.

Il 30 giugno del 1908, un meteorite si schianta in Siberia nelle vicinanze del fiume Tunguska. La deflagrazione causa l'abbattimento di 60 milioni di alberi su una superficie di circa 2.000 chilometri quadrati.

Un botto tremendo, che gli esperti hanno quantificato con una potenza intorno ai 12 megatoni. Eppure, qualcosa non quadra: manca il cratere. Dalla realtà al videogioco il passo è breve ed ecco che, una cinquantina di anni più tardi, il governo sovietico spedisce a indagare sul posto le forze speciali e scopre una razza aliena dotata di tecnologie d'avanguardia, che potrebbero essere molto utili visto il periodo di Guerra Fredda.

Si evolve così un RTS caratterizzato da innesti GdR, che offre agli strateghi l'opportunità di vivere due campagne distinte: aliena e terrestre. *PSI: Syberion Conflict* si presenta ricco di soluzioni tattiche e, al contempo, libero di esigenze gestionali. Nel gioco non è necessario tenere conto del modello economico, quindi si è liberi di combattere senza "perdere tempo" a gestire l'estrazione di materie prime e la costruzione di edifici. È presente, invece, una genie di eroi, che i giocatori hanno l'obbligo di far evolvere nel corso delle missioni per dare vita al guerriero definitivo.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.wireframedreams.com

IN RITARDO

RTS

WAR FRONT: TURNING POINT

Casa: 10TACLE Studios
Sviluppetore: Digital Reality

Il nuovo RTS di Digital Reality, *Wor Front: Turning Point*, non farà capolino sugli scaffali prima del febbraio 2007. 10TACLE Studios, editrice del prodotto, ha giustificato il ritardo con la necessità di più tempo per un gioco più bello e vasto. *Wor Front* proporrà una lettura alternativa della Seconda Guerra Mondiale, muovendo dal presupposto che Hitler sia stato ucciso all'inizio del conflitto.

~~**Data di uscita:** Fine 2006~~
Data di uscita aggiornata: Febbraio 2007

RTS

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Si legge Four X. Si gioca esplorando e distruggendo.

La pluriennale esperienza con i videogiochi ci suggerisce di diffidare di chi racconta i prodigi di un gioco destinato a "stabilire i nuovi crismi di un genere", ma al contempo la nostra curiosità ci spinge a indagare su ogni barlume di evoluzione, anche se datato tardo 2007.

È questo il caso di *Sins of o Solor Empire*, strategico in tempo reale di Ironclad ambientato nell'immensità dello spazio. I giocatori avranno il compito di conquistare nuovi mondi, ricorrendo sia alle armi sia alla diplomazia, e dovranno impegnarsi nel commercio con le diverse popolazioni nel tentativo di mantenere operativa e pimpante la propria evoluzione tecnologica. I combattimenti saranno articolati su una fase tattica di duello ravvicinato e su momenti strategici su larga scala, in cui sarà necessario gestire all'unisono intere flotte interplanetarie. L'azienda editrice del gioco, Stardock

A giudicare dall'interfaccia, il gioco di Ironclad ha le carte in regola per complicare la vita agli esploratori spaziali.

Entertainment, ha definito *Sin of o Solor Empire* un RT4X, volendo con questo sottolineare la commistione tra la strategia in tempo reale e il 4X, sigla utilizzata in gergo videoludico per indicare le quattro azioni principali di esplorazione, espansione, sfruttamento e sterminio (in inglese, tutti i 4 termini iniziano con le lettere "ex").

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.sinsofasolarempire.com

PILLOLE

DIABLO TORNA CON UNA NUOVA TRILOGIA...
Ma non si tratta di videogiochi, bensì di libri scritti dall'autore Richard Knaak. La serie sarà intitolata "The Sin War", sarà ambientata nell'universo creato da Blizzard e racconterà l'eterna guerra tra i Burning Hells e gli High Evens. Il primo capitolo è già disponibile in libreria, nel senso che lo si può acquistare in inglese a 7,99 dollari (circa 6,40 euro) su un sito come www.amazon.com, ed è intitolato "The Sin War, Book One: Birthright". A seguire due altri volumi, il primo dei quali avrà per titolo "Scales of the Serpent".

SUPREME RULER 2020
È atteso per l'autunno del prossimo anno il seguito del gioco di strategia a turni *Suprema Ruler 2010*, in arrivo a dicembre sugli scaffali dei negozi italiani. Rispetto al primo capitolo, il nuovo episodio curato anch'esso da BattleGoat Studios proporrà un'interfaccia di controllo più comprensibile, una I.A. più accurata e permetterà di modificare diversi aspetti della giocabilità.

HALO WARS
Ensemble Studio, già autrice dell'eccellente serie *Aga of Empires*, è al lavoro sull'RTS di *Halo*. Il gioco è stato recentemente presentato in veste Xbox 360, ma nessuno può impedirci di sognarlo un giorno anche sul monitor del PC. In *Halo Wars* si avrà il controllo dell'esercito delle UNSC e si dovrà sfruttare la propria vena strategica per tenere testa alle forze del Covenant. Restando nell'ambiente, merita un accenno la notizia secondo cui il regista Peter Jackson, quello de "Il Signore degli Anelli", starebbe lavorando a un progetto ambientato nell'universo di *Halo* per conto di Bungle.

ARCANE LEGIONS
Sarà un bagno di sangue fantasy il cardine del nuovo gioco di strategia mista e GdR in fase di sviluppo presso gli studi di Slitharina, team di sviluppo già autore di *Legion Areno*. Tra le caratteristiche salienti

PILLOLE

del progetto, segnaliamo la presenza di un mondo in puro 3D, lo sviluppo non lineare della vicenda e la possibilità di modificare tutte le unità.

HAMMERS OF FATE
Heroes of Might and Magic V è stato pubblicato da pochi mesi e già si parla della sue prima espensione ufficiale. Interessanti risultano le novità introdotte da *Hammers of Fate*, in particolare per quanto concerne le missioni (15 quelle previste), le modalità online e lo sblocco dei Neni in quelità di fazione giocabile.

DESPERATE HOUSEWIFES
Ci sembra quasi inutile sottolineare che il gioco tratto dalle celebre serie TV delle casalinghe disperate presenterà parecchie similitudini con il simulatore di vita per antonomasia, il celebre *The Sims*. Quello che ci preme comunicare è, invece, che sarà sviluppato da Liquid Entertainment (già ottima con *Dragonshard* e brava con *La Guerra dell'Anello*) e verrà messo in commercio in tempo per Natale.

IL GRADITO RITORNO DI DUE CLASSICI
Saranno *The Chaos Engine* e *Speedball 2* i due titoli di The Bitmap Brothers e godere del restauro conseguente l'accordo con Frogster Interactive. Ma e godere saranno anche e soprattutto i videogiocatori con qualche anno di onorato servizio ludico alle spelle, visto che per risalire alle origini delle due pietre miliari bisogna tornare alla fine degli Anni '80, per lo sportivo ad alto tasso di violenza *Speedball*, e ei primi '90 per lo sparatutto *The Choos Engine*.

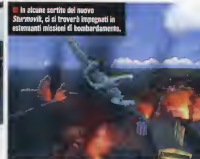
STAR WARS BATTLEFRONT 3
Potrebbe essere affidato a Free Radical, il team eutore di *TimeSplitters* (la migliore serie FPS su PlayStation 2) e attualmente impegnato anche sul fronte PC con *Haze*, il compito di gestire un nuovo progetto della fucina LucasArts. Ovviamente, i portavoce dell'azienda tacciono sull'argomento, ma le voci del corridoio online parlano con insistenza del terzo capitolo di *Star Wors Battlefront*.

Simulatore di volo

IL-2 STURMOVIK: 1946

Simulazione senza compromessi e varietà senza precedenti.

Il BF-109, un cliente abituale del duello aereo, torna con una plancia di comando ancora più dettagliata.

In alcune sortite del nuovo *Sturmovik*, ci si troverà impegnati in estenuanti missioni di bombardamento.

Vola alto nel cielo il nuovo capitolo di *Sturmovik*, una delle serie cult per gli appassionati di simulazioni di volo.

Per lodare la qualità tecnica del prodotto non è necessario spendere troppe parole, basti dire che i precedenti episodi si sono guadagnati un bel nove nel passato di GMC. Quanto ai contenuti, invece, non c'è che l'imbarazzo della scelta. Partiamo con i 229 velivoli pilotabili e i 300 complessivamente presenti nei cieli e procediamo spediti con le 9 campagne per un totale di circa 200 missioni. Tre sono le forze aeree prese in considerazione – tedesca, sovietica e giapponese – e in alcuni casi possono essere utilizzate per vivere scenari di fantasia, tra cui un'ipotetica guerra tra Unione Sovietica e Germania nel 1946.

Sul DVD di *IL-2 Sturmovik: 1946* saranno visionabili alcuni interessanti contenuti aggiuntivi, non ultimo il Making Of del gioco, completo di interviste agli sviluppatori, e alcune immagini esclusive tratte dal nuovo titolo di Maddox, *Storm of War: Bottle of Britoin*.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.il2sturmovik.com

DVD Game

LARA CROFT TOMB RAIDER – THE DVD ACTION ADVENTURE

Lara senza limiti: adesso è anche sui lettori DVD.

La moda di trasportare i videogiochi sui comuni lettori DVD sembra prendere piede anche in Italia.

Il *DVD Action Adventure* dedicato alle gesta della celebre Lara Croft è basato su un sistema di gioco semplice e intuitivo, in virtù del quale gli enigmi e i combattimenti si superano semplicemente ricorrendo ai tasti del telecomando. Il gioco si potrà affrontare in singolo, oppure suddividendo in squadre un gruppo di amici e sarà completamente tradotto in italiano. Kock Media parla di un'avventura capace di proporre percorsi alternativi e di un sistema di inquadrature in stile cinematografico. Un elemento, quest'ultimo, che ben si accosta alla filosofia da intrattenimento domestico del prodotto e che potrebbe rendere questo non-gioco un divertente passatempo per tutta la famiglia.

Data di uscita: Natale
Internet: www.kochmedia.it

Survival horror

PENUMBRA – OVERTURE

Paura e delirio nella gelida Groenlandia.

Dopo una prima versione scaricabile gratuitamente dal sito di Frictional Games (di cui trattiamo nel Next Level), *Penumbra* fa parlare di sé con la sua edizione commerciale.

Si tratta di un survial-horror con visuale in soggettiva, caratterizzato da un motore fisico di comprovato realismo. Il bello è che le leggi di Newton non hanno solo una valenza estetica, ma permeano la giocabilità, andando a influire radicalmente sulla soluzione degli enigmi.

Il primo capitolo dell'avventura verrà distribuito il prossimo anno e sarà ambientato in una base sotterranea in Groenlandia. Il giocatore sarà impegnato nell'esplorazione di ambienti desolati, popolati esclusivamente da mostri repellenti, e non potrà mai contare sull'aiuto di personaggi esterni.

Tale sensazione di solitudine sarà proprio una delle caratteristiche salienti della vicenda, i cui sviluppi verranno raccontati in due episodi successivi. *Penumbro* utilizza un motore grafico sviluppato dalla stessa Frictional e capace di gestire numerosi effetti di pregio, quali ombre dinamiche e riflessi in tempo reale, oltre che di dipingere le texture con le pennellate di normal-mapping.

Data di uscita: 2007
Internet: http://frictionalgames.com/

In *Penumbra*, anche un ragnetto all'apparenza innocuo può creare seri problemi.

In *Legacy* sono presenti più di 60 astronavi suddivise tra Federazione, Klingon, Romulani e Borg.

Gli sviluppatori hanno dedicato particolare attenzione agli effetti speciali delle armi e al modello di danneggiamento.

Strategia/Azione

STAR TREK: LEGACY

Dopo tre anni di silenzio, torna la serie fantascientifica per definizione.

Anche quando non se ne parla, "Star Trek" è sempre lì, argomento che prima o poi salta fuori quando si trattano argomenti fantascientifici.

Che una sua nuova incarnazione su PC fosse alle porte era noto, mentre il fatto che il prodotto potesse avere uno spessore di assoluto rispetto è un elemento nuovo, che di certo coglierà piacevolmente sorpresi i cultori della strategia su scala galattica. Nei panni dell'ammiraglio di una flotta di astronavi spaziali, il giocatore verrà impegnato sia in battaglie su larga scala, sia in fugaci scontri ravvicinati: le prime metteranno a dura prova la sua abilità strategica, mentre i secondi stuzzicheranno le corde del tatticismo.

La vicenda alla base di *Legacy* è di ampio respiro e va a interessare l'universo di "Star Trek" in tutta la sua immensità. Vi sono riferimenti alla "Serie Classica", a "Next Generation", a "Deep Space Nine", "Voyager" e a "Enterprise", e tutti sono stati rimontati con cognizione di causa da D.C. Fontana, autore di ben quattro stagioni delle serie TV. Sotto l'aspetto tecnico, il gioco si segnala per la qualità della grafica, comprendendo anche un eccellente modello di danneggiamento delle astronavi.

Data di uscita: Autunno
Internet: http://startrek.bethsoft.com

Gioco di Strategia

AIR ASSAULT TASK FORCE

Guerra reale, non da guardare ma da giocare.

A volte, il confine tra videogioco e realtà è sottile, e non stiamo parlando di grafica o sonoro ultra-realistici.

Come potete vedere dall'immagine relativa ad *Air Assault Task Force*, non sono certo queste le caratteristiche del nuovo prodotto di ProSIM. A farla da padrona è, piuttosto, la precisione maniacale degli elementi strategici, per padroneggiare i quali è consigliabile consultare il manuale incluso nella confezione – stiamo parlando di un tomo da 100 e più pagine!

Le missioni prese in considerazione da ProSIM trattano reali incursioni della cavalleria dell'aria in Afganistan, Somalia, Iraq e Vietnam, e prevedono il controllo non solo degli elicotteri, ma anche dell'aviazione, dei mezzi corazzati, dell'artiglieria e delle unità di fanteria. Uscirne vivi – per gioco, s'intende – non sarà impresa facile, tanto più che gli sviluppatori hanno già messo in chiaro che l'Intelligenza Artificiale dei nemici sarà scaltra e spietata, proprio come nella realtà.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.shrapnelgames.com

■ Le informazioni più importanti appariranno in finestre che potranno essere posizionate a piacere.

■ Il mondo è diviso in centinaia di province, ognuna caratterizzata da cultura, religione, produzione economica, eccetera.

■ La mappa di *Europa Universalis III* sarà in 3D.

CAMBIARE LA STORIA

Alcuni concetti mutuati da *Civilization IV* saranno la flessibilità e la possibilità di "moddare" *Europa Universalis III* a piacimento (entro certi limiti). La comunità degli appassionati dei giochi Paradox è giustamente famosa per la produzione di espansioni amatoriali di qualità, e gli sviluppatori hanno deciso di favorire tale tendenza. Per il momento sembra che sarà possibile intervenire sull'interfaccia, sui parametri del gioco, sui modelli che gestiscono l'aspetto militare ed economico e su una varietà di altri fattori – in modo che ognuno riesca ad "aggiustare" quegli aspetti di *EU III* che non lo convincono o che troverà storicamente poco realistici.

EUROPA UNIVERSALIS III

L'Europa conquista il mondo, per la terza volta.

CHI lo avrebbe detto che un gioco per PC sarebbe stato capace di far aprire i libri di scuola?
Eppure, è stato forse questo il conseguimento più grande di *Europa Universalis II*, il "simulatore di nazione" così realistico che molti dei suoi giocatori hanno usato il manuale di Storia del liceo come "guida strategica" per scoprire cosa aveva fatto Elisabetta I per togliersi da un certo impiccio, o come evitare i guai della guerra dei Sette Anni.
Ora, gli sviluppatori di Paradox stanno per tornare sulla loro serie ammiraglia con un terzo, agguerrito, capitolo, e diverse novità.

L'ambientazione di *Europa Universalis III* sarà sempre il Mondo dal 1500 alla fine del 1700, ma ora la grafica sarà in 3D – come in *Civilization IV*. L'interfaccia è stata completamente rivoluzionata e anch'essa prende spunto dal capolavoro di Sid Meier. Le informazioni saranno presentate in finestre e pop-up che appariranno quando necessario, senza che sia più necessario rivoltare il gioco per trovare l'informazione richiesta.
Si potrà, come da tradizione, decidere di porsi alla guida di una qualsiasi delle 300 nazioni considerate – da "pesi massimi" come Francia e Spagna a popoli storicamente condannati (come gli Aztechi) o ancora in fase di sviluppo (come il Giappone). La mappa sarà enorme, con centinaia di province da governare e aree marittime da attraversare con le proprie flotte di coloni, mercanti e guerrieri.

"CONSENTIRÀ DI SCRIVERE LA PROPRIA STORIA DEL PIANETA"

La novità più interessante, però, è che Paradox ha eliminato i "paletti" che costringevano i giocatori a seguire più o meno il reale progresso storico (a prescindere dai successi della loro nazione). *EU III* avrà una struttura completamente "aperta", che consentirà a ognuno di scrivere finalmente la "propria" storia del Pianeta, dalla scoperta dell'America alle guerre napoleoniche (escluse).
A tornare, invece, saranno gli eventi casuali (carestie, morti accidentali di personaggi famosi, e altri), la difficoltà di far coesistere popoli di diversa religione ed estrazione culturale, la corsa alla colonizzazione da parte delle potenze europee e la presenza di importanti personaggi storici.

Europa Universalis III sembra dunque unire il meglio dei precedenti titoli (si notano elementi di *Crusader Kings*, ma anche di *Victoria*), semplificando alcuni aspetti del gioco, ma garantendo più accessibilità e, al tempo stesso, più libertà agli aspiranti Giacomo I.

Se davvero Paradox saprà tenere ben stretto lo scettro di regina dei manageriali storici lo sapremo a inizio 2007, quando *Europa Universalis III* governerà gli scaffali.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: *EUROPA UNIVERSALIS III*

■ **Casa:** Paradox
■ **Sviluppatore:** Paradox
■ **Genere:** Gestionale storico
■ **Requisiti di sistema:** CPU 1,5GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB
■ **Internet:** www.paradoxplaza.com/eu3.asp
■ **Nei Negozi:** Primavera 2007
■ **Perché aspettarlo:** *Europa Universalis II* è un gestionale storico la cui complessità non ha mai scoraggiato né l'appassionato, né il giocatore casuale. Con il terzo capitolo della serie, potremo scrivere davvero la "nostra" storia del mondo – una sfida che non vediamo l'ora di affrontare.

NON MI PIACI PIÙ!
Oltre a diplomazia, economia e guerre, *EU III* terrà finalmente in considerazione le linee dinastiche dei governanti (come accade in *Crusader Kings*), con genealogie, matrimoni, guerre di successione, scossoni diplomatici epocali causati da divorzi e altri eventi interessanti.

ISTANTANEA SU: SUPREME COMMANDER

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Gas Powered Games
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.supremecommander.com
- **Nei Negozi:** Inizio 2007
- **Perché aspettarlo:** Perché promette di fare le cose in grande in tutti i sensi, senza puntare solo sul "blasone" della pur gloriosa storia passata. E il nome di Chris Taylor è una garanzia!

Le unità navali sono uno dei punti di forza del gioco, come dimostrano le loro dimensioni e la loro potenza.

Le battaglie hanno luogo in cielo, in terra e in mare, con grande abbondanza di esplosioni nucleari e onde d'urto.

TOTAL ANNIHILATION 2?

Supreme Commander è un seguito "spirituale" di *Total Annihilation*. Perché non "ufficiale"? In realtà, *Total Annihilation* ha già avuto un seguito a opera di Cavedog, autrice del primo *TA*, pubblicato da GT Interactive: si tratta di *Total Annihilation Kingdoms*. Chris Taylor, il "papà" di *TA*, non partecipò però allo sviluppo di *Kingdoms*, avendo abbandonato Cavedog per fondare Gas Powered Games. Attualmente, Taylor è il direttore creativo di Gas Powered Games, cui dobbiamo *Dungeon Siege I e II*. Tuttavia, i diritti sul nome *Total Annihilation* sono rimasti a GT Interactive, acquisita poi da Atari.

SUPREME COMMANDER

Robot giganteschi e strategia senza limiti, per uno dei seguiti "spirituali" più attesi del prossimo anno.

SINGLE PLAYER E I.A.

***Supreme Commander* dovrebbe comprendere tre campagne a giocatore singolo per ciascuna delle fazioni in campo. Questo comparto promette meraviglie, specie per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale: voci di corridoio parlano di un fantomatico "personality archetype system". Per ora, però, non si sa molto di più.**

CON un leggero anticipo rispetto alle date annunciate, è stata resa disponibile una versione multiplayer ancora in via di sviluppo del bramato strategico in tempo reale *Supreme Commander*.

Pur provvisoria, questa incarnazione ci ha dato modo di toccare con mano alcune delle caratteristiche più gustose in termini di giocabilità. *Supreme Commander* è depositario di numerose aspettative, soprattutto per via di un nome: Chris Taylor, lo stesso dietro quella pietra miliare chiamata *Total Annihilation*, classe 1997, di cui *Supreme Commander* rappresenta il seguito, se non ufficiale, certamente spirituale.

Già nella versione da noi provata, difatti, emergono alcune caratteristiche in comune con l'illustre "antenato", specie a livello di interfaccia di controllo e di meccanica di gioco, ma non per quanto riguarda, per esempio, i nomi delle fazioni combattenti e i tipi di unità, totalmente nuovi. Gli schieramenti sono tre, uno in più rispetto a quelli di *TA*: la UEF (United Earth Federation), che rappresenta la classica compagine di terrestri; l'AEON, che si caratterizzerebbe sulla carta per essere la parte spirituale e i pacifista del gruppo (il che è piuttosto strano, per un gioco del genere) e, infine, i Cybran, una razza di umani potenziata da innesti tecnologici e dotata di unità dal look vagamente "insettoide".

La versione multiplayer non puntava l'attenzione sulla relazione narrativa che lega le varie fazioni, ma solo sull'azione strategica distillata allo stato puro. Già dalla prima mappa saggiata, abbiamo scoperto da cosa deriva il titolo del gioco: tutta la dinamica della battaglia ruota attorno al proprio "Supreme Commander", un'unità estremamente potente assimilabile agli eroi degli RTS fantasy in stile *Warcraft 3*, migliorabile in modo esaltante e capace di attaccare, di difendere, di sfornare armi e unità militari, di fungere da base operativa semovente, di sviluppare caratteristiche straordinarie (il teletrasporto, per esempio) e in generale, come il nome suggerisce, di guidare il proprio esercito dando il decisivo "valore aggiunto".

L'innalzamento del grado tecnologico attraverso tre distinti livelli, più uno sperimentale, sblocca poi la facoltà di creare unità militari veramente enormi in proporzione a quelle più piccole.

La mole e le caratteristiche delle unità sperimentali sono in grado di competere anche con quelle, decisamente notevoli, del nostro "comandante supremo", il quale tuttavia è l'unico a essere personalizzabile con un nome di fantasia. Uno dei punti in cui *Supreme Commander* sembra

Gli scontri si preannunciano caldissimi. Per vincere occorrerà padroneggiare quante più opzioni strategiche possibili.

LE DIMENSIONI CONTANO

Ciascuna fazione in gioco avrà un "Supreme Commander" dotato di particolari caratteristiche, funzioni, nonché armi da sbloccare e sviluppare.

1) L'unità "Supreme Commander"
2) Base AEON
3) È prevista la possibilità di costruire strutture sulla terra, sull'acqua e perfino sotto il livello del mare.

COME LO ABBREVIAMO?

Scontrarsi con *Starcraft* sembra essere il destino delle opere di Chris Taylor (per la verità, è il destino di qualunque RTS fantascientifico). Per evitare di fare confusione con l'ancora giocatissimo prodotto di Blizzard, si sta affermando per *Supreme Commander* l'abbreviazione *SupCom*, anziché la più contratta *SC*. Indovinate perché.

La grande varietà di dimensioni che caratterizza le diverse unità fa risaltare la mole mastodontica dei combattenti più grandi.

SCENARI SCONFINATI

Tra le caratteristiche più note di *Supreme Commander* c'è uno zoom che consente di passare fluidamente, e senza soluzione di continuità, da una visuale ravvicinata a una vista-satellitare, fatta apposta per consentire una gestione delle battaglie su larghissima scala. Uno zoom talmente "spinto", che qualcuno ha già scherzosamente definito il gioco come una specie di Google Earth in "versione *Total Annihilation*". Per i maniaci del controllo totale, è stata prevista perfino la possibilità di giocare su un doppio monitor con una doppia visuale (*SupCom* si candida a essere il primo RTS con una caratteristica del genere). Tutto ciò pare essere fatto apposta per osservare scenari immensi, infatti si parla di mappe dalle 2 alle 8 volte più estese rispetto a un RTS "classico", con tutte le implicazioni strategiche del caso.

"TUTTA LA BATTAGLIA RUOTA ATTORNO AL PROPRIO SUPREME COMMANDER"

eccellere è proprio la forza delle dimensioni: le unità appaiono smisurate e imponenti, le esplosioni trasmettono un senso di distruzione decisamente appagante anche grazie alla vibrazione della schermata, l'incedere massiccio dei nostri comandanti ipertecnologici ricorda, non troppo da lontano, certi film catastrofici giapponesi con il mastodontico Godzilla.

La filosofia di base relativa alla raccolta delle risorse riattinge alla tradizione di *Total Annihilation*. Sono presenti "mass" (che sostituisce il "vecchio" metallo) ed "energy" (energia). Quest'ultima vuol spesso dire "nuclear energy": le esplosioni atomiche sono all'ordine del giorno. Non mancano, poi, certi elementi che risulteranno familiari a chi ha apprezzato o quantomeno conosciuto il predecessore, proprio riguardo la gestione delle risorse.

Per esempio, durante la nostra prima partita in modalità skirmish, una fazione ha avuto la meglio sull'altra grazie a un costante bombardamento a lungo raggio. La mancanza di risorse in campo avversario è risultata il fattore decisivo nella sconfitta: incapaci di sostenere radar e scudi del proprio quartier generale, i nemici non hanno potuto far altro che capitolare (forse, ricorderete che in *TA* scudi e radar si potevano tenere attivati o "spegnere" per risparmiare energia).

Fra le mappe da noi sviscerate, si è dimostrato piuttosto divertente e stimolante uno scenario acquatico che ha ci ha dato modo di mettere alla prova le interessanti unità marine. In particolare, ci hanno ben impressionato certe navi da guerra dotate di un devastante potere antiaereo e, in generale, le interessanti opzioni strategiche che la gestione delle superfici acquatiche sembra promettere. Le unità navali vogliono essere, infatti, uno dei punti di forza di *Supreme Commander*.

Per quanto riguarda l'aspetto visivo e altre caratteristiche puramente tecniche, come la stabilità del motore grafico, sospendiamo il giudizio fino al test del gioco definitivo, ma segnaliamo la possibilità di utilizzare una funzione di zoom impressionante.

Se la versione su cui ci siamo dilettati si è occasionalmente bloccata, fra l'altro nel mezzo di una partita piuttosto serrata (ripetiamolo: si trattava di un "work in progress", quindi di qualcosa ancora in via di sviluppo), ciò non fa che aumentare l'acquolina in bocca in vista della data di uscita ufficiale. Attendiamo *Supreme Commander* con una certa ansia, anche perché sembra candidarsi a un gradino alto sul podio dei giochi strategici in tempo reale, e non solo per lo storico blasone che lo contraddistingue.

Non resta che contare le ore e sperare fiduciosi che le promesse siano tutte soddisfatte.

ISTANTANEA SU: *WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE*

- **Casa:** Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 1 GHz, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet
- **Internet:** http://www.wow-europe.com/burningcrusade/
- **Nei Negozi:** Entro la fine dell'anno
- **Perché aspettarlo:** Per i sei milioni e mezzo di persone che attualmente giocano a *WoW*, *The Burning Crusade* sarà un acquisto obbligatorio. Le aggiunte sono molte e interessanti. Per chi non si è ancora avvicinato al MMORPG di Blizzard, le due nuove razze e i piccoli miglioramenti dell'interfaccia potrebbero rappresentare uno stimolo in più.

Pronti a immergervi nei nuovi, inesplorati, territori di *The Burning Crusade*?

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

La storia di sei milioni e mezzo di persone. E del loro prossimo futuro.

PER INGANNARE L'ATTESA

WORLD OF WARCRAFT
GMC Mar 05, 9

Il miglior MMORPG di tutti i tempi, caratterizzato da una curva d'apprendimento e di difficoltà magistralmente calibrata, offre giorni (non ore: giorni!) di puro divertimento online, grazie a uno stile grafico piacevolissimo e a un sistema di controllo immediato e appagante. Può dare dipendenza.

POCO meno di due anni (o quasi precisamente due anni, se si considera come data d'uscita quella americana) sono passati dall'arrivo sugli scaffali di *World of Warcraft*, primo MMORPG realizzato da Blizzard. In questo lasso di tempo, ben sei milioni e mezzo di videogiocatori hanno esplorato le terre di Azeroth. Di più. Ci hanno camminato, cavalcato e combattuto sopra. Fin quasi a consumarle, probabilmente. Addirittura al punto di farsele venire a noia, forse.

Noia? Rischio di abbandonare il gioco e non pagare più la quota mensile (così funziona *WoW*, come la maggior parte dei prodotti del genere)? Oh, no, no, no! Non a casa di mamma Blizzard. E così, ecco pronta la prima espansione del colossale *World of Warcraft*. Beh, "pronta" è una parola grossa. Diciamo che manca poco, in pratica solo una parte di corposo beta testing cui noi stiamo volentieri partecipando (e che ci dà occasione di raccontarvi qualcosa in anteprima, in attesa della recensione che troverete nei prossimi numeri di GMC). *World of Warcraft: The Burning Crusade* promette grandi cose sia ai giocatori che hanno raggiunto da tempo il tanto agognato livello 60 (limite massimo di crescita per i personaggi del titolo originale), sia a chi volesse avvicinarsi per la prima volta ad Azeroth e dintorni.

Ai primi, offre la possibilità di far crescere i propri avatar fino al livello 70, magari esplorando Outland, l'intero nuovo continente (erano due i precedenti) "aperto" per l'occasione. Ai secondi, l'opportunità di creare un personaggio appartenente a una delle due razze aggiunte alle precedenti: i Draenei (per la fazione dell'Alleanza) e i Blood Elf (per l'Orda). Nuovi sono anche i territori di origine delle due razze inedite, da frequentare per i primi venti livelli circa.

Lo stile grafico del gioco, che su queste pagine è stato a volte giustamente definito "grottesco", rimane immutato, così come anche lo spirito ironico e molto "cartoon" che permea ogni singolo dettaglio del mondo. Se si nota qualche miglioria estetica (e la si nota, specie nei territori di partenza delle nuove razze e in diverse creature inedite), probabilmente questa sarà dovuta più a un gran lavoro di design, che a un ritocco del motore grafico, che è rimasto praticamente lo stesso del gioco originale, così come, per fortuna, i requisiti di sistema. Fatto sta che, nella versione preliminare che stiamo provando, insieme ad altri fortunati giocatori (del resto, un MMORPG giocato da soli è un paradosso), abbiamo avuto modo di scrutare con occhio attento alcune di queste migliorie e, sapendo di trovarci di fronte a un motore grafico vecchio di almeno due anni, le abbiamo apprezzate non poco.

Addentrandoci nei territori di Outland, abbiamo notato una cosa che sarà utile sapere ai giocatori di *WoW* in attesa di *The Burning Crusade*: un personaggio di livello 60 con un equipaggiamento non eccelso può avere qualche difficoltà ad esplorare da solo le nuove zone. Le cose migliorano se il proprio personaggio è molto ben vestito (equipaggiamento

Le nuove creature godono di una maggiore cura nei dettagli.

Beyond the Dark Portal ("Oltre il Portale Oscuro", ovvero esattamente dove andranno a finire gli eroi di *WoW*) era il titolo dell'espansione di *Warcraft II*. Curioso, vero?

NOVITÀ A SEGUIRE

Nei prossimi numeri di GMC, che arriveranno dopo intense sessioni di gioco a *The Burning Crusade*, approfondiremo il discorso sui seguenti argomenti:

- Le cavalcature volanti (utilizzabili solo su Outland da personaggi di altissimo livello).
- Il Jewelcrafting (la nuova professione che permette ai giocatori di incastonare gemme preziose negli oggetti da equipaggiamento).
- I nuovi talenti e le nuove abilità di ogni classe.
- Le due nuove razze e lo sconvolgimento "politico" dovuto al fatto che ora l'Orda può avere tra le sue file i Paladini e l'Alleanza gli Sciamani.
- I nuovi dungeon di Outland, il loro livello di difficoltà (ora selezionabile!), e la loro struttura ad ali.
- Metodi e terapie per resistere alla droga di una nuova espansione per il più grande successo di tutti i tempi nel campo dei MMORPG.

I NUOVI TERRITORI

Premendo il tasto M, in qualunque momento, i giocatori di *World of Warcraft* possono visualizzare la mappa del mondo di gioco. In *The Burning Crusade*, come è ovvio che sia, tale mappa si arricchisce del continente Outland. Sette sono le nuove regioni: Hellfire Peninsula, Zangarmarsh, Nagrand, Terokkar Forest, Shadowmoon Valley, Blade's Edge Mountains e Netherstorm. Finire tutte le quest della sola Hellfire Peninsula (la zona in cui si finisce quando si attraversa il Dark Portal, che lega Azeroth a Outland) richiederà già un bel po' di tempo. E noi non siamo neanche a buon punto. Ciò nonostante, grazie all'incredibile libertà offerta dal gioco, abbiamo già esplorato gran parte degli altri territori!

La mappa dell'universo.

La mappa di Outland.

Finalmente, i giocatori potranno di nuovo ammirare creature superiori di ben sette livelli.

"LO STILE GRAFICO DEL GIOCO RIMANE IMMUTATO"

epico da PvP o da istanze Raid) o se ci si muove in gruppo. Quello del "guardaroba" è un problema destinato velocemente a sparire, visti gli oggetti che sarà possibile reperire anche solo dal primo dungeon disponibile: Hellfire Citadel, al centro di Hellfire Peninsula. Ne abbiamo esplorate due ali su tre (quasi tutti i nuovi dungeon saranno strutturati in parti affrontabili separatamente) e le ricompense ottenute dal completamento delle quest o dall'uccisione dei boss erano di tutto rispetto. Del resto, per stessa ammissione di Blizzard, si sapeva già: *The Burning Crusade* renderà più o meno rapidamente obsoleti anche i migliori oggetti ricavati dai territori del gioco originale.

Non abbiamo ancora avuto modo di provare la nuova professione, il Jewelcrafting, che permetterà di aggiungere gemme preziose (e magiche) ai nostri capi d'abbigliamento, al fine di potenziarne le caratteristiche (un po' come già succedeva con gli incantesimi degli Enchanter), ma siamo velocemente venuti in possesso di una veste in grado di accogliere tre gemme di colore diverso.

Oltre ai nuovi talenti e alle abilità disponibili per ciascuna classe, anche l'interfaccia utente gode di qualche novità. La ricerca di un posto in un gruppo già formato o la creazione di un nuovo party beneficiano ora di un'apposita finestra, richiamabile a piacimento dal giocatore, dotata di tutta una serie di opzioni per automatizzare e velocizzare procedimenti prima relegati alla chat del gioco. Ora basta selezionare una delle quest attive nel proprio quest log (diventato leggermente più "capiente"), oppure il nome di un dungeon o di una zona che si vuole affrontare in compagnia, e il gioco provvederà a metterci in contatto con altri giocatori dalle stesse "esigenze". Non male.

Per un giudizio completo su quest'espansione (che abbiamo iniziato a giocare poco prima di andare in stampa), vi rimandiamo ai prossimi numeri di GMC. Le nuove avventure di Azeroth, anzi, di Outland, sono cominciate. C'è da chiedersi solo quando (e se) finiranno, ma per ora non è una nostra preoccupazione.

COLLECTOR'S EDITION

Come già successo per l'originale, anche *The Burning Crusade* sarà venduto in due edizioni, una delle quali più rara e preziosa. È la *Collector's Edition*, che conterrà, oltre al gioco (su CD e su DVD), un DVD video con una sorta di *"Making Of"*, un libro di illustrazioni e artwork, un esclusivo animale d'accompagnamento per i giocatori, due mazzi del gioco di carte collezionabili di *"World of Warcraft"*, un tappetino per il mouse (che funge anche da mappa di Outland) e il CD con la colonna sonora.

ISTANTANEA SU: *THE WITCHER*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** CD Projekt
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB PS
- **Internet:** www.thewitcher.com
- **Nei Negozi:** Maggio 2007
- **Perché aspettarlo:** *The Witcher* ha dalla sua parte una trama e un'ambientazione dark e mature, un protagonista carismatico, una colonna sonora da urlo e un accoppiamento perfetto tra scelte morali mai scontate e azione frenetica ed esaltante.

Se riuscirete a effettuare perfettamente una combo, verrete gratificati da spettacolari colpi di grazia.

Geralt, con le sue cicatrici e la sua chioma da albino, è un personaggio carismatico.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Tutti i personaggi non giocanti di *The Witcher* hanno una vita autonoma e delle caratteristiche comportamentali specifiche. Interagire con loro porterà a conseguenze diverse, anche secondo come sceglierete di rispondergli o di comportarvi nei loro confronti. Li vedrete comunque prendersi cura delle loro faccende quotidiane, andare a rilassarsi in taverna o litigare con altra gente. Quanto agli avversari, cambieranno tattiche e attacchi secondo le loro caratteristiche e secondo come li affronterete.

La visuale sarà sempre in terza persona.

THE WITCHER

Non è un guerriero, né un mago... è molto più di entrambi!

L'EPICA FATTA MUSICA

La colonna sonora di *The Witcher*, per quanto abbiamo potuto sentire fino a questo momento, è molto coinvolgente. Musiche e temi incalzanti ed epici fanno da degno sottofondo a battaglie e scontri senza quartiere, esaltando al massimo la componente d'azione eroica.

NEL panorama dei giochi di ruolo per PC, uno dei progetti più interessanti rappresenta, in qualche modo, una sorpresa. Gradita, sicuramente, ma di certo una sorpresa.

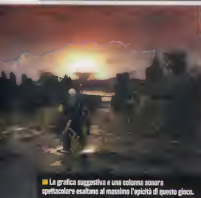
The Witcher viene da una casa di sviluppo con base in Polonia, CD Projekt, e ha fatto talmente colpo da convincere Atari a pubblicare e distribuire il gioco in Europa, quando sarà pronto, la prossima primavera. I motivi di tanto scalpore? Innumerevoli. Partiamo dalla trama. Dimenticate le ambientazioni banali e i soliti intrecci che sanno di già visto: l'autore della sceneggiatura è Andrzej Sapkowskj, pluripremiato autore fantasy polacco. Il suo concetto di fantasy, riflesso di conseguenza in *The Witcher*, è quanto di più distante esista dal modello solare, positivo e ottimistico che si trova spesso in questo genere letterario. Nel gioco di CD Projekt vi imbatterete in un mondo avvolto dall'oscurità e spietatamente realistico. Le tematiche affrontate non dimenticano argomenti maturi e attuali, quali terrorismo, violenza, perdita di una chiara visione morale e razzismo. Sei saranno i capitoli in cui si dividerà la trama, ciascuno ulteriormente ripartito in due o più episodi. In questa struttura, la storia si svilupperà in parti autonome, ciascuna delle quali svelerà alcuni segreti del protagonista.

Venendo proprio a Geralt, il "Witcher" del titolo, non ci troviamo di fronte al tipico eroe da GdR, sia per quanto riguarda l'iconografia che lo rappresenta, sia per ciò che concerne la sua vicenda personale. Geralt fa parte di una confraternita segreta, i Witcher appunto, mutanti capaci di padroneggiare la magia e al tempo stesso di essere maestri del combattimento corpo a corpo e all'arma bianca. Conosciuto anche come White Wolf (lupo bianco), per la sua chioma albina e la sua propensione alla solitudine, ha un carattere ambivalente e complesso, e nessuna chiara distinzione morale: per alcuni è un eroe, per altri un freddo assassino. E qui veniamo a un'altra fondamentale caratteristica del gioco. Spesso, è scontato, nei GdR che consentono al protagonista di fare delle scelte, vestire i panni del "buono", del paladino senza macchia e senza paura, perché così vuole la trama e perché è semplice prevedere che da certe decisioni e azioni verranno conseguenze positive ai fini del gioco stesso. Non è assolutamente il caso di *The Witcher*.

Gli effetti delle vostre scelte si vedranno solo molto più tardi e, spesso, non saranno quelli che vi aspetterete. Un esempio per tutti: in una certa circostanza, avrete fra le mani un prigioniero nemico. Potrete decidere di liberarlo, di ucciderlo o di torturarlo per ottenere delle informazioni. Il primo caso, ovviamente, sembrerebbe la scelta "positiva" da fare. Sappiate, tuttavia, che ve ne verrà sciagura, perché successivamente l'uomo riapparirà sulla scena e ucciderà persone a voi care. Diversamente, se lo toglierete di mezzo, non avrete le informazioni necessarie

DAL TRAMONTO ALL'ALBA

Il gioco sviluppato dai ragazzi di CD Projekt si basa sull'Aurora Engine di BioWare, che potrebbe iniziare a considerarsi forse un po' datato, ma non certo in mano a chi sa dargli dei notevoli ritocchi tecnici, sfruttando al massimo la sua potenza. Ce ne si accorge nel ciclo temporale di *The Witcher*, in cui l'avvicendamento di notte e giorno ha picchi di spettacolarità assoluta, come dimostra la sequenza che vi mostriamo. Immaginate di assistere con Geralt alla nascita di quest'alba, dopo aver trascorso la notte accampati nel luogo... Ecco cosa intendiamo per "gioco epico".

Gli ambienti di gioco sono molto vari ed estremamente curati, oltre che originali.

La grafica suggestiva e una colonna sonora spettacolare esaltano al massimo l'epicità di questo gioco.

I combattimenti sono frenetici e rigorosamente in tempo reale.

POZIONI PERICOLOSE

Il protagonista Geralt è in grado di preparare numerose pozioni dagli effetti utili per diventare ancora più potente: fra le altre, una che gli consente di vedere al buio e una che lo rende estremamente veloce in combattimento. Tuttavia, ogni pozione, quando smette di funzionare, manifesta anche delle conseguenze negative sul fisico del Witcher. Alcune gli faranno perdere conoscenza, altre lo accecheranno temporaneamente o lo indeboliranno. Come tutto in *The Witcher*, a ogni scelta corrisponde una conseguenza da ponderare con attenzione.

"L'INTENTO È QUELLO DI RICREARE IL FEELING DELLA VITA REALE"

a salvare molta gente, cosa che avverrà solo nel caso in cui prendiate la decisione più cruenta e immorale, torturandolo. Ma anche questa non sarà una scelta senza conseguenze: vedendovi così crudeli, i vostri stessi alleati inizieranno a temervi. Secondo quanto detto dagli sviluppatori, ogni scelta che farete esigerà un prezzo. L'intento è di ricreare il feeling della vita reale, non quello di un fantasy fiabesco e tendente al lieto fine: nella vita, si pagano le conseguenze di ogni minima scelta e non sempre la decisione giusta è quella più semplice.

The Witcher non è solo interazione con i personaggi e scelte morali complesse: è anche combattimento e azione. Per quanto abbiamo visto finora, riesce a distinguersi positivamente persino in questo aspetto. Tutti gli scontri, concitati, frenetici e rigorosamente in terza persona e in tempo reale, vedranno Geralt impiegare due diverse spade (una d'acciaio e una d'argento) con tre stili di combattimento, per un totale di sei modalità d'azione. I tre stili, utilizzabili secondo gli avversari che vi troverete di fronte, sono lo Strong (attacco devastante, utile contro nemici corazzati e resistenti), il Fast (veloce e meno potente, perfetto per avversari rapidi e meno difesi) e il Group (che consente di sfruttare al meglio le capacità del Witcher contro un gran numero di nemici). Per ciascuno avrete 5 colpi, che potrete unire in devastanti combo, capaci di realizzare mosse conclusive insieme micidiali e spettacolari.

Anche la magia sarà impiegabile in combattimento, sia da sola, sia per realizzare attacchi speciali con le spade. In più, Geralt sarà in grado di preparare pozioni inizialmente utili a renderlo ancora più potente, ma capaci anche di devastanti conseguenze sul suo fisico.

In *The Witcher*, personaggi e ambientazioni prenderanno vita grazie all'Aurora Engine di BioWare (quello del primo *Neverwinter Nights*, per intenderci). Tuttavia, il motore di gioco è stato decisamente rimaneggiato dagli sviluppatori per utilizzare al meglio le DirectX 9. Ciò significa che la grafica sarà spettacolare, soprattutto nel ciclo giorno-notte e negli effetti di luce e ombra. A parte gli intermezzi che utilizzano il motore di gioco (molto suggestivi), nel corso della trama si avranno anche circa dieci minuti di filmati in computer grafica di alto livello, impreziositi da una regia spettacolare.

Queste pagine non bastano a descrivere il senso di epicità che *The Witcher*, anche in questo stadio dello sviluppo, riesce a trasmettere in chi lo vede. Non resta che attendere maggio con il fiato sospeso. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *RISE OF THE WITCH KING*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.lotr.ea.com
- **Nei Negozi:** Dicembre
- **Perché aspettarlo:** Il Re Stregone di Angmar non vede l'ora di scendere in campo per incendiare la Terra di Mezzo, e noi con lui, in virtù dei nuovi eroi e degli altri perfezionamenti apportati a un gioco che ci ha fatto sognare.

I Sorcerer saranno circondati da sette accoliti: guardie del corpo e anime da sacrificare per gli incantesimi!

Se pensavate di aver visto le migliori battaglie della "Guerra dell'Anello", dovrete ricredervi.

Il regno di Arnor andrà conquistato fortezza dopo fortezza.

EROI IN AZIONE

Abbiamo visto all'opera due degli eroi introdotti da *Rise of the Witch King*: il Thrall Master e il Sorcerer. Per respingere un attacco di cavalleria, il producer del gioco, Amir Rahimi, ha bloccato il nemico con un incantesimo del Sorcerer, poi ha usato il corno del Thrall Master per chiamare a sé dei picchieri, così da decimare gli avversari. In seguito, ha "congelato" i suoi stessi uomini sul fronte di battaglia, rendendoli temporaneamente invincibili.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI – LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II: RISE OF THE WITCH KING

"Ma non era né un orchetto né un brigante colui che dirigeva l'assalto di Gondor... Re, Schiavo dell'Anello, Signore dei Nazgûl."

NEL DVD
All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la patch 1.06 (versione italiana) di *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*. Grazie a questo aggiornamento, tra le altre cose, noterete che è stata riequilibrata la fazione dei Goblin.

GLI appassionati lettori di J.R.R. Tolkien sanno bene che non tutte le trame intessute nella trilogia de "Il Signore degli Anelli" potevano trovare posto nella sua versione cinematografica.

Ci vorrà un po' di tempo prima che la Terra di Mezzo tomi sul grande schermo, ma gli sviluppatori di *Rise of the Witch King* si sono assunti la responsabilità (che ormai è diventata una missione) di dare vita ad alcune delle "vicende escluse" in questa espansione. Forte di una licenza che comprende anche i libri scritti da Tolkien e di uno stile grafico fedele a quello visto nei film, *Rise of the Witch King* getta luce su una consistente zona d'ombra della mitologia tolkieniana e dà nuova linfa alla giocabilità di *Lo Battaglia per la Terra di Mezzo II*.

La trama narra dell'ascesa del Re Stregone di Angmar, il malvagio signore degli spettrali Nazgûl, durante l'invasione del Reame del Nord, a metà della Terza Era (circa 1600 anni prima de "La Compagnia dell'Anello"). Nelle 10 missioni in single player di *Rise of the Witch King*, comanderete le armate di Angmar nella loro calata sulle terre del regno di Amor e nel tentativo di cancellare la stirpe di Aragorn.

"I MIGLIORAMENTI SI ESTENDERANNO ALLA MODALITÀ LA GUERRA DELL'ANELLO"

I veterani di *Lo Battaglia per lo Terra di Mezzo II* non stenteranno a identificare Angmar come una controparte malvagia per i Nani. La nuova fazione vanterà due nuovi eroi: il Thrall Master e il Sorcerer. Il primo sarà un'unità debole in sé, ma capace di richiamare, tramite il suono di un como, un manipolo di guerrieri a supporto. Il Sorcerer, invece, sarà scortato da un gruppetto di accoliti, i quali rappresenteranno una risorsa da sacrificare per il loro maestro, facendogli acquisire energia per gli incantesimi. Le potenti magie con effetto ad area costeranno più anime e ciò porterà a bilanciare l'efficacia dell'eroe, giacché gli accoliti saranno anche delle guardie del corpo per i "fragili" Sorcerer. Un'altra classe che piomberà, letteralmente, sui campi di battaglia sarà quella dell'eroe Troll: il Rogash, nonostante l'imponente massa corporea, si dimostrerà un agile ed esperto spadaccino, in grado di balzare tra gli avversari scompigliandone le file.

Secondo i programmatori, i miglioramenti si estenderanno anche alla modalità La Guerra dell'Anello, che assicurerà una totale persistenza delle armate tra il "livello RTS" e le mappe in 3D del mondo di gioco. Le nuove formazioni dinamiche per gli eserciti risolveranno anche parecchi grattacapi riguardanti la microgestione.

All'orizzonte, dunque, si prospetta un'espansione ricca di novità succulente: una vera manna per i generali della Terra di Mezzo, ansiosi di cavalcare "per la rovina e la fine del mondo".

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona tattico
- **Sviluppatore:** Zombie Studios
- **Casa:** Bethesda
- **Uscita prevista:** Fine 2007
- **Giochi precedenti:** Zombie Studios ha ben 10 anni di onorata carriera alle spalle. Fra i titoli più noti in campo PC, ricordiamo *America's Army: Special Forces, Shadow Ops, Delta Force: Task Dagger* e *Covert Ops*.

ROGUE WARRIOR

Il futuro degli sparatutto in prima persona è destinato a passare per l'Unreal Engine 3, almeno è quanto credono gli sviluppatori di Zombie Studios. Per dimostrarcelo, ci hanno svelato i primi segreti del loro FPS tattico *Rogue Warrior*.

LAS Vegas è la città più folle degli Stati Uniti, probabilmente del mondo intero. È il trionfo del contorno, del kitsch, del futile.

In questa striscia di terra in mezzo al Nevada, è un po' tutto possibile, come salire su una torre di 300 metri per poi farsi sparare verso l'alto con un'accelerazione di 4G.... prima di precipitare in caduta libera. Oppure, si può andare nel deserto per svuotare i caricatori di numerose armi da guerra contro lontane sagome di carta. Sempre a proposito di guerra, si può conoscere un individuo come Richard "Dick" Marcinko, fondatore del team SEAL Team Six, unica unità della Marina statunitense impegnata esclusivamente nell'anti-terrorismo.

Marcinko è in pensione come militare, ma impegnatissimo a scrivere libri sulle sue imprese. Si tratta di un tipo diverso da come ce lo si aspetterebbe: è un individuo basso per gli standard americani, con dei lunghi capelli neri che gli arrivano a metà schiena. Si vede subito che non entra in azione da tempo, ma il suo spirito è ancora quello di un giovane ufficiale: parla in slang, impreca e farcisce ogni frase di battute. Ascoltarlo è come vivere in prima persona una scena del film "Gunny".

Ma che ci fa "Dick" Marcinko nell'enorme luna park chiamato Las Vegas? Diciamo che è una delle attrazioni, per lo meno l'attrazione scelta da Bethesda per presentare il nuovo sparatutto in prima persona tattico (First Person Tactical Shooter, lo chiamano) sviluppato da Zombie Studios. Si chiama *Rogue Warrior*, è ancora in fase embrionale, ma punta a essere uno degli FPS più interessanti della prossima stagione, almeno nelle intenzioni degli autori.

La scelta di avvalersi della collaborazione di Marcinko non è casuale, considerando che si rivela un perfetto collaboratore sia per gli sviluppatori, che si avvalgono delle sue conoscenze specifiche sulle tattiche di guerra e guerriglia, sia per il reparto pubblicitario, che potrà appiccicare sulla copertina del gioco l'immagine di uno dei più noti autori di best-seller negli USA. Oltre alla sua autobiografia, "Rogue Warrior", Marcinko ha infatti pubblicato almeno una dozzina di romanzi sul filone delle avventure reali.

LONTANO DAL MEDIO ORIENTE

Il teatro di battaglia di *Rogue Warrior* non saranno i paesi arabi. I ragazzi di Zombie Studios hanno preferito immaginare un nuovo scenario. Nella loro storia, Dick e tre membri del suo team sono rimasti intrappolati dietro le linee nemiche in Corea del Nord, e devono riuscire a tornare in quella del Sud.

In ogni caso, non sarà l'ambientazione l'unica novità. Per far emergere *Rogue Warrior*, i programmatori hanno voluto puntare sull'Intelligenza Artificiale, sia quella dei vostri compagni di squadra (quando non saranno controllati da qualche amico in carne e ossa), sia quella degli avversari, che a quanto pare avranno la tendenza a comunicare molto fra loro.

In parole povere, non potrete mettervi a cecchinare a destra e a manca, sperando che nessuno si accorga di nulla. Se farete fuori una sentinella, non basterà nasconderne il corpo: i soldati nemici si terranno costantemente in contatto radio e, se qualcuno non risponderà, non esiteranno a correre per controllare quanto gli sarà accaduto, eventualmente dando l'allarme generale. Questo potrebbe spingere alcuni giocatori a un approccio più ragionato e più divertente del puro massacro (comunque possibile, anche se riservato ai veri maestri del frag).

Nel corso della presentazione di *Rogue Warrior* cui abbiamo preso parte, ci sono stati portati alcuni interessanti esempi di come sfruttare a proprio vantaggio questa particolarità

■ Si potrà giocare sia in prima, sia in terza persona. I programmatori bilanceranno al meglio le due modalità, in modo da non avvantaggiarne alcuna.

"Rogue Warrior, pur essendo orientato verso la tattica, imporrà un ritmo serrato"

■ A *Rogue Warrior* non manca un motore fisico, sebbene l'implementazione sia rivolta più al realismo che alla spettacolarità.

RUMORE, MAESTRO!

Vi siete mai chiesti a cosa assomiglino i rumori delle vere armi da fuoco? In alcuni giochi, come *F.E.A.R.*, l'M5 sembra quasi una pistola giocattolo, tanto sono pacate le frequenze basse, mentre in altri, come *Call of Juarez*, "la voce" di una Colt può quasi produrre movimenti sismici, almeno su sistemi dotati di un subwoofer da qualche centinaio di Watt. Nel corso della presentazione di *Rogue Warrior*, in una splendida saletta equipaggiata, tra le altre cose, con un buon sistema audio, siamo rimasti stupiti dal fatto che le armi utilizzate nel gioco - quelle in dotazione ai Navy SEAL – sembrassero quasi innocue, almeno a giudicare dal numero di decibel emessi. Ci siamo ricreduti quando, dopo una chiacchierata con i programmatori, questi ci hanno portato in mezzo al deserto del Nevada per provare con mano alcuni "giocattoli" molto particolari, come una US Socom Mark 23 con tanto di silenziatore, o un MP5 a "pieno rumore", per non parlare di una submachine gun, un fucile da cecchino e un AK-47. All'aria aperta, queste armi sono effettivamente poco rumorose rispetto a quanto ci si aspetterebbe. E dobbiamo ammettere che in *Rogue Warrior* il campionamento è perfetto e privo di sbavature. Merito di SoundDelux DMG, che si è occupata della sezione audio e che si è precedentemente distinta per gli effetti sonori di film quali "Black Hawk Down" e "Kill Bill".

Le condizioni di luce avranno un ruolo fondamentale nell'economia del gioco, soprattutto se si prediligerà l'approccio tattico a quello meno ragionato.

Anche *Rogue Warrior*, come *Call of Juarez*, fa un ampio uso della profondità di campo per sfocare gli oggetti ai bordi dell'area visibile. In movimento, l'effetto è di sicuro impatto.

"I giocatori potranno usare innumerevoli percorsi per arrivare all'obiettivo"

dell'Intelligenza Artificiale. Si potrà far accoltellare silenziosamente una sentinella da un alleato, per poi tendere un'imboscata alle guardie che verranno a controllare la situazione, ma anche farsi scoprire volutamente e lasciar correre il nemico a dare l'allarme. Possibilmente, non prima di aver messo una bomba sul tasto per chiamare i rinforzi. Sarà persino consentito posizionare un ordigno sul corpo di una delle sentinelle annientate, sbarazzandosi velocemente dei compagni che andranno a esaminarla.

Ciò richiederà la collaborazione di tutti e quattro gli elementi della squadra. Se i compagni saranno dei giocatori in carne e ossa, sarà facile coordinarsi tramite cuffia e microfono, ma anche nel caso di intelligenze artificiali non avrete problemi a far capire le vostre intenzioni al computer. Basteranno, infatti, un paio di tasti e un minimo di pratica per impartire velocemente gli ordini necessari.

GLI ULTIMI IMMORTALI

I tre alleati di Dick saranno talmente importanti nell'economia del gioco, che i programmatori si sono trovati di fronte a una difficile decisione. Puntare sul realismo a tutti i costi, anche rischiando di far procedere il giocatore solo soletto per buona parte dell'avventura, oppure concedere loro la facoltà di resuscitare all'infinito?

Alla fine, hanno optato per l'immortalità. O, meglio, per la possibilità di far rinascere gli altri membri del team d'assalto semplicemente curandoli. Se un vostro alleato rimarrà sul terreno, basterà aspettare il momento opportuno, mandargli uno dei compagni rimasti in vita (o andare voi stessi, se ve li avranno eliminati tutti) e curarlo, vedendolo poi rialzarsi nell'arco di pochi istanti. Poco credibile, sicuramente, ma secondo gli Zombie Studios la collaborazione, in questo caso, assume un'importanza primaria, anche a scapito del tanto ricercato realismo sotto ogni altro profilo.

Sembra che una delle fonti d'ispirazione per realizzare *Rogue Warrior*, almeno per quanto concerne la struttura dei livelli, sia *Far Cry*. Zombie Studios è intenzionata a sviluppare ambientazioni molto aperte, ampiamente esplorabili dai giocatori, che quindi potranno usare innumerevoli percorsi per arrivare all'obiettivo. Per aspirare a tale risultato, pare che l'unica soluzione fosse affidarsi al motore grafico Unreal Engine 3 di Epic, che fra le caratteristiche di spicco consente di esplorare l'intero mondo senza che il giocatore si accorga dei caricamenti fra una zona e l'altra: un altro obiettivo fondamentale per rendere i livelli i più credibili possibile.

TANTO FUMO E POCO ARROSTO?

Allo stato attuale, *Rogue Warrior* sembra un'ottima vetrina per "spingere" l'Unreal Engine 3.

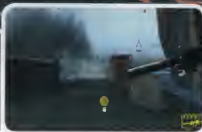
Il protagonista del gioco è identico al vero "Dick" Marcinko. Naturalmente, quello virtuale è più in forma.

Gli shader che calcolano l'acqua e i suoi riflessi sono impressionanti, ma a nostro avviso il Source è ancora imbattibile nel gestire in maniera realistica i liquidi.

UNA VITA DA FILM

Chi è questo Richard "Dick" Marcinko, che collabora alla realizzazione di *Rogue Warrior*? Negli USA è una sorta di idolo, uno di quelli che, quando scrive un romanzo sulla guerra o sul terrorismo, può fare concorrenza a Tom Clancy. La sua carriera militare è iniziata nel lontano 1958 e si è distinto quando, durante il turno di servizio in Vietnam, si è guadagnato numerose medaglie, fra cui l'ambita Silver Star. La sua carriera lo ha portato presto al Pentagono, dove si è specializzato nella pianificazione di missioni di "guerra non convenzionale". Non a caso, i suoi meriti lo hanno spinto a creare e comandare il SEAL Team Six, il primo e unico nucleo anti-terrorismo della marina statunitense, che opera dall'America Centrale al Medio Oriente, senza trascurare altri territori come l'Africa. In seguito, Marcinko ha anche fondato e comandato il gruppo Red Cell, altra unità anti-terrorismo tramite cui ha sperimentato l'efficienza della sicurezza dell'Esercito USA, dimostrando la sua capacità nell'infiltrarsi all'interno di basi ultra-difese, quali navi militari, sottomarini e addirittura sull'Air Force One. Capacità che gli sono costate parecchi litigi con alcuni superiori. Oggi, Richard Marcinko gestisce aziende di sicurezza privata che curano anche alcuni aeroporti americani, e scrive molti libri. Tra le altre cose, ha lavorato per produzioni cinematografiche come "Soldato Jane", "The Rock" e la quinta stagione di "24".

ATTENTO A DOVE SPARI

Il realismo di *Rogue Warrior* si riflette in maniera particolare sui danni agli automezzi. Sparate alle gomme e li rallenterete o li renderete incontrollabili. Colpite i teloni posteriori e non farete alcun danno ai veicoli, ma rivelerete la vostra presenza. Colpite il motore e questo diventerà inservibile. Se volete il meglio, però, mirate al serbatoio per far iniziare lo spettacolo pirotecnico.

Si può anche vedere in un altro modo, ovvero che gli sviluppatori hanno spinto parecchio su tale motore per esaltare il loro gioco.

Quel poco che i ragazzi di Zombie Studios ci hanno mostrato, infatti, era ancora nelle prime fasi di sviluppo e, più che altro, serviva per mostrare che le tanto decantate qualità del motore di Tim Sweeney (il papà dell'Unreal Engine) sono finalmente state tradotte in pratica da qualcuno.

La presentazione di *Rogue Worrior* era centrata proprio sulle peculiarità ancora non sfruttate dai giochi attuali. L'attenzione non è stata posta tanto sull'HDR, comunque presente e qualitativamente impressionante, ma si è insistito proprio sulla I.A., che sfrutta al meglio gli strumenti messi a disposizione dall'engine di Epic. A ciò si associa la possibilità di caricare in maniera invisibile i contenuti, senza spezzare minimamente l'azione. *Rogue Worrior*, pur essendo orientato verso la tattica, imporrà un ritmo serrato. Basti pensare alla semplicità con cui ci si potrà sostituire a uno dei commilitoni controllati dalla CPU: sarà sufficiente la pressione di un tasto, senza dover accedere ad alcun menu o riavviare il server.

Pur se la squadra sarà composta da quattro elementi, allo stato attuale è consentito divertirsi insieme a un massimo di 23 amici, suddivisi in gruppi più piccoli. Le modalità sono fondamentalmente cooperative: a oggi, Zombie Studios non sembra interessata a sfide tutti contro tutti, considerata la particolare natura del gioco.

COSA ASPETTARSI

La grafica di *Rogue Worrior* basata sull'Unreal Engine 3 ci ha lasciati letteralmente a bocca aperta, così come la qualità della sezione audio e le potenzialità del sistema di Intelligenza Artificiale sono veramente elevate. Resta da chiedersi come il tutto si miscelerà insieme nel gioco finale. I minuti in cui abbiamo visto in azione *Rogue Worrior* non sono bastati a coglierne a fondo le meccaniche. Sappiamo che bisognerà coordinarsi coi propri compagni, che le aree saranno enormi e non limitate, ma non siamo riusciti a capire bene come esattamente si svolgeranno le battaglie, né come si comporterà la I.A. durante i combattimenti. A dirla tutta, non abbiamo nemmeno idea di quali saranno i requisiti minimi per gustare il gioco, considerato che, interrogati a riguardo, i programmatori non si sono sbilanciati, indicandoci solamente che saranno molto elevati.

Lo sviluppo multipiattaforma, del resto, difficilmente lascerà loro il tempo di ottimizzare al meglio il codice PC, sebbene qualitativamente la grafica non dovrebbe essere inferiore a quella – ottima – della versione Xbox 360.

In ogni caso, trattenete la vostra impazienza: *Rogue Worrior* non vedrà la luce se non verso la fine del 2007. Di strada da fare ce n'è ancora molta.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Le schede DirectX 10 ancora latitano, ma i produttori di GPU non sembrano preoccuparsene e continuano a sfornare modelli dell'attuale generazione per soddisfare le richieste dei giocatori più esigenti, soprattutto in vista del Natale. Nel frattempo, abbiamo deciso di dare un'occhiata ad alcuni nuovi sistemi di raffreddamento un po' particolari. Del resto, alcuni di voi non avranno resistito alla tentazione di acquistare un Core 2 Duo e, magari, vorrebbero cambiare il dissipatore presente nella versione base.

SCHEDE VIDEO O "SEMPLICI" PROCESSORI?

LE schede video, lentamente, stanno smettendo di occuparsi solo dell'accelerazione grafica dei videogiochi, maturando in funzione di velocissimi processori generici.

Se, fino a qualche tempo fa, la GPU si occupava di calcolare solamente poligoni e texture, ora, grazie alla spinta di ATI e NVIDIA, le schede video sono diventate imbattibili nell'accelerare alcuni tipi di calcoli in precedenza riservati alla CPU.

Che ciò accadesse era quasi scontato. I due colossi del video, infatti, da anni si mostrano interessati alle cosiddette "GPGPU" (General Porpouse GPU – liberamente traducibile con "GPU per utilizzo generico"). I primi tentativi provengono da ATI, che con la serie X1800 aveva distribuito l'AVIVO Converter (ora integrato nei driver) per codificare filmati in vari formati, sfruttando l'incredibile velocità del processore grafico: le CPU, anche le potentissime FX-60 di AMD, venivano battute in maniera imbarazzante da una scheda video che costava solo una frazione del loro prezzo. Più recentemente, ATI ha fatto ancora parlare di sé grazie al suo client di Folding@Home (**http://folding.stanford.edu/italian/**), che permette di spostare sulle GPU della serie X1900 il pesante lavoro di calcolo necessario per analizzare le proteine in campo scientifico. Il risultato è incredibile, almeno a guardare le statistiche del sito ufficiale (le trovate alla pagina **http://fah-web.stanford.edu/cgi-bin/main.py?qtype=osstats**): al momento in cui scriviamo, 447 GPU riescono a sprigionare la formidabile potenza di calcolo di 29 TeraFlop, più di quanto tutti i client Linux (17.468) e Mac OS (7.874) presenti nell'esperimento facciano insieme (un totale di "appena" 25 TeraFlop).

Rimanendo ancorati ai videogiochi, le applicazioni future più evidenti saranno dedicate alla simulazione delle leggi fisiche. ATI non nasconde il desiderio di vedere le GPU CrossFire sfruttate in diverse configurazioni (con un massimo di tre schede), per accelerare i calcoli delle leggi di Newton, prevedendo per esempio una scheda video, non necessariamente al top della gamma, interamente dedicata a questo tipo di elaborazioni, senza interferire con quelle principali che continueranno a pensare solamente alle immagini da visualizzare. Havok, l'azienda che produce l'omonimo motore fisico, ha da tempo annunciato HavokFX, che permetterà di calcolare fumo, polvere, collisioni e molto altro su qualsiasi GPU compatibile con lo Shader Model 3. Probabilmente, già l'anno prossimo usciranno i primi titoli che sfrutteranno queste potenzialità.

La prossima versione della scheda di AGEIA sarà su bus PCI-Express: basterà per battere le GPU nell'accelerazione della fisica?

"447 GPU riescono a sprigionare la potenza di calcolo di 29 TeraFlop, più di quanto tutti i client Linux e Mac OS facciano insieme"

NVIDIA non vuole essere da meno in questa battaglia, tanto che le prime voci relative alla nuova GPU G80 parlano del fantomatico "Quantum Physics". Tenendo conto che si tratta di informazioni ancora da verificare e assolutamente non confermate da NVIDIA, possiamo dire che, secondo le indiscrezioni, Quantum Physics sarà una sorta di tecnologia simile a PureVideo, che invece di sfruttare i Pixel Shader per la gestione dei filmati digitali, si occuperà di calcolare la fisica, probabilmente appoggiandosi proprio su HavokFX.

Tempi sempre più duri per AGEIA, che per risollevarsi, a Natale, lancerà la nuova versione della sua PPU (Physics Processing Unit), caratterizzata da un bus PCI-Express. Forse, questo accorgimento risolverà i problemi della prima incarnazione, che non ha visto un grande successo fra i giocatori.

AQUAGATE VIVA

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.it
- **Prezzo:** € 99

■ Il sistema è di dimensioni contenute, tanto da poter essere installato anche in un angusto case HTPC.

ANCHE se le CPU più recenti sono meno esose in termini di calore dissipato, l'importanza del sistema di raffreddamento non deve passare in secondo piano.

Se con i "vecchi" Pentium4 un sistema molto efficiente era fondamentale per non arrivare a temperature limite, i nuovi Core 2 Duo si possono accontentare anche di qualcosina di meno sofisticato. Tuttavia, considerata la loro tendenza a essere overcloccati con una certa facilità, investire in un sistema di raffreddamento efficiente non sarà uno spreco di denaro. In particolare, i sistemi a liquido sono sempre più indicati per smaltire il calore di un moderno computer, soprattutto per la maturità dei kit che continuano a giungere sul mercato, caratterizzati da un'incredibile semplicità di installazione e da un'eccellente qualità costruttiva. Quelli più recenti, infatti, sono già pronti per essere montati all'interno del case e non richiedono complesse operazioni di taglio e unione dei cavi, che se compiute da mani inesperte potrebbero portare a piccole ma pericolose perdite. Basta attaccare il dissipatore alla CPU, collegare i cavi di alimentazione e il gioco è fatto.

Con Aquagate Viva, Coolermaster compie un ulteriore passo in avanti: non solo questa unità è compatibile con le CPU AMD e Intel, ma addirittura è installabile sulla maggior parte delle VGA di ATI e NVIDIA. Nella confezione trovano posto il waterblock universale per CPU e GPU, un piccolo dispositivo di allarme (che inizia a fare un rumore d'inferno in caso di problemi) e un voluminoso radiatore con ben due ventole. I cavi, già collegati, sono abbastanza lunghi da incastrare il sistema come meglio si crede anche all'interno del case più voluminoso. Sono disponibili numerosissime clip per adattarlo a qualsiasi scheda madre/video e varie staffe per attaccare il radiatore al case, per inserirlo fra gli slot PCI rimasti liberi, negli incastri da 3,5 pollici o quelli da 5,25 pollici. Praticamente, potrete posizionarlo in modo da sfruttare al meglio il suo flusso d'aria.

"È compatibile con varie CPU e può anche essere installato sulle schede video"

Le prove effettuate ci hanno positivamente impressionato: come la maggior parte dei dissipatori ad acqua di Coolermaster, questo kit non mira a vincere una fantomatica gara di efficienza nello smaltimento del calore, ma si vuole imporre quale soluzione semplice e relativamente economica per avere un PC ben raffreddato e, soprattutto, silenzioso.

Non batterete alcun record di overclock, ma se volete ridurre al minimo il ronzio delle ventole delle VGA o delle CPU più rumorose, il Viva si rivela eccellente, grazie anche alla sua compatibilità totale e all'incredibile semplicità d'installazione. Due di questi sistemi vi permettono di raffreddare interamente un computer senza che il rumore delle ventole assomigli a quello di una monoposto da F1.

Piccolo, facilissimo da installare e molto silenzioso: con due Viva si può raffreddare un PC interamente ad acqua, senza impazzire nella procedura di installazione.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

UNA NUOVA TOXIC

Le nuove Sapphire Toxic X1950 XTX e Crossfire utilizzano lo stesso sistema di raffreddamento a liquido, già apprezzato nella versione X1900, per elevare ulteriormente la velocità di rendering delle GPU R580. La scheda che accompagna il chip grafico, comprendente serbatoio, pompa e ventola, non solo è più silenziosa del dissipatore ideato da ATI, ma permette alla Toxic di spingere GPU e RAM rispettivamente a 700 e 1.100 MHz (contro i 650 e 1.000 MHz delle versioni raffreddate ad aria). La scheda di Sapphire, pur essendo composta da due parti, non è più ingombrante delle X1955 standard, occupando solo due slot. Il prezzo della versione XTX sarà di 549 euro.

FISICA ESPRESSA

AGEIA ha annunciato una versione PCI-Express della sua scheda PhysX. Le nuove schede di accelerazione del motore fisico Novodex sfruttano la stessa PPU dei modelli PCI ma, colloquiando con la CPU e la VGA tramite un bus molto più efficiente, dovrebbero offrire un framerate leggermente superiore. AGEIA ha comunque specificato che il modello PCI-E è stato creato esclusivamente per aggirare la crescente penuria di slot PCI caratterizzante le motherboard più recenti. Le più incoraggianti notizie per AGEIA non provengono, però, dall'hardware, ma dal software: Chris Donahue, l'ingegnere a capo del team DirectX di Microsoft, ha infatti confermato che, in presenza dei giusti driver, le prossime librerie multimediali di Windows Vista potranno utilizzare in modo trasparente CPU, GPU e PPU per accelerare la fisica di tutti i giochi. Disponibile da novembre nei PC preassemblati da Dell e AlienWare, la PhysX PCI-E sarà acquistabile entro Natale.

ASUS EN7950 GT

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 335

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 24
Vertex Pipeline: 8
Bus: 256 bit
Frequenza core: 550 MHz
Frequenza RAM: 1.4 GHz

La scheda è identica al modello di riferimento di NVIDIA, escludendo l'etichetta sul dissipatore.

LA GeForce 7950 GX2 è una GPU particolare, che si basa su due chip 7900 accorpati in una sola, enorme, scheda.

La GeForce 7950 GT, contrariamente a quanto potrebbe far pensare il nome, si basa su un singolo chip, ed è una rivisitazione della 7900 GT, più che un prodotto di nuova concezione. Osservando più attentamente le specifiche tecniche, è facile scoprire l'unica differenza degna di nota fra le due GT: le frequenze di lavoro. Se la 7900 si limita a 450 MHz per il core e a 1.320 MHz per le RAM, la 7950 si spinge fino a 550/1.400 MHz. Le pixel pipeline rimangono 24, le *vertex pipeline* 8 e i ROP 16. Il sistema di raffreddamento è praticamente identico: si tratta di un piccolo dissipatore a slot singolo dotato di ventolina. Il core è interamente coperto, mentre i 512 MB di GDDR 3 rimangono praticamente a nudo, privi di dissipatori, anche solo passivi. Ciò non impedisce alla EN7950 GT di funzionare alla perfezione, né di spingersi al di fuori dei parametri predefiniti: siamo riusciti a salire di 70 MHz circa con il core e abbiamo spinto le memorie sino a ben 1,6 GHz!

> "È compatibile con il protocollo HDCP per le connessioni HDMI"

ASUS EN7950 GT

Il modello prodotto da Asus è contraddistinto da alcune interessanti peculiarità, come l'inclusione di *Ghost Recon Advanced Warfighter* e – soprattutto – la compatibilità con il protocollo HDCP per le connessioni HDMI. In parole povere, è il primo passo per avere a disposizione un computer capace di riprodurre HD-DVD e Blu-ray alla massima risoluzione possibile. Dovrete anche dotarvi di un display compatibile, quelli con il logo HD Ready o Full HD, tanto per intenderci. La scheda non è dotata di connettore HDMI, ma solamente di due uscite DVI e la porta per le uscite TV e il Component. Per collegarla a via HDMI sarà quindi indispensabile acquistare a parte un adattatore DVI/HDMI, considerato che all'interno della confezione trovano posto solamente un adattatore DVI/VGA e un connettore Component.

Il software in dotazione include *Advanced Warfighter*, citato in precedenza, e niente altro, purtroppo. Ci saremmo aspettati almeno il lettore DVD di Asus, che abbinato alle funzioni PureVideo della GPU avrebbe consentito di sfruttare anche il suo potenziale non ludico. Se non possiamo lamentarci della qualità di riproduzione dei filmati, ai vertici della categoria, non vogliamo sbilanciarci sulla qualità del supporto HDCP e della conversione del segnale in HDMI: mancano ancora gli appositi lettori, sia hardware sia software, per effettuare le prove con Blu-ray o HD-DVD. Al momento, la scheda Asus si limita a partire col piede giusto, a prova di futuro. In ogni caso, la ventola non è particolarmente silenziosa: se siete interessati a inserire la EN7950 GT in un HTPC, vi consigliamo di sostituire il dissipatore con un modello più silenzioso, possibilmente privo di ventole.

Piuttosto veloce, anche se non economica. Dalla sua, la EN 7950 GT ha un'ottima dotazione di memoria, una buona predisposizione all'overclock e il supporto per il protocollo di protezione HDCP.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

NEC ACCONTENTA TUTTI

Dopo aver prodotto per mesi le parti meccaniche dei lettori HD-DVD di Toshiba e aver mostrato dei masterizzatori Blu-ray nel corso di una recente fiera informatica, NEC sembra voler risolvere definitivamente la diatriba tra i nuovi formati dedicati all'alta definizione. Il colosso giapponese dell'elettronica ha annunciato un chip di decodifica compatibile sia con lo standard di Toshiba, sia con quello di Sony. Il chip verrà venduto ai costruttori di unità ottiche verso aprile, rendendo possibile la costruzione di lettori e masterizzatori ibridi.

ROOT SICURI

I prossimi processori Athlon 64 e X2, prodotti con tecnologia a 65 nm, includeranno una nuova funzionalità chiamata SafeBoot, in grado di aggirare i limiti delle motherboard munite di BIOS poco aggiornato. SafeBoot permetterà alle CPU più recenti di funzionare a voltaggi e frequenze ridotti, anche in assenza di un corretto microcode identificativo. In questo modo, sarà possibile aggiornare il BIOS e spingere la CPU alla sua massima velocità senza far ricorso a un processore meno recente.

TRE GPU PER INTEL

Si chiamerà 680i il chipset di punta NVIDIA dedicato ai processori Core 2 Duo e Quadro. Il nuovo esponente della serie nForce offrirà buone opportunità di overclock (contrariamente al poco utilizzato

590 Intel Editino) e un numero di linee PCI-Express sufficiente a gestire tre slot PEG 16x. Il terzo slot verrà utilizzato dalle GPU dedicate all'accelerazione fisica e sarà, probabilmente, uno dei fulcri

POWERCOLOR X1950 PRO

Produttore: Powercolor
Distributore: Powercolor
Internet: www.powercolor.com
Prezzo: € 219

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 36
Vertex Pipeline: 8
Bus: 256 bit (ringbus)
Frequenza core: 598 MHz
Frequenza RAM: 1.390 MHz

La forma è piuttosto bizzarra, ma la soluzione di Powercolor si è rivelata molto efficiente.

FRA le tante Radeon disponibili, abbiamo voluto provare più a fondo un modello prodotto da Powercolor, caratterizzato da un sistema di raffreddamento peculiare.

Abbiamo testato la X1950 PRO, basata sull'omonima GPU di ATI, caratterizzata da 256 MB di RAM GDDR 3 e da 36 pixel pipeline (o meglio, shader unit), 8 Vertex Pipeline e 12 Texture Unit. La sigla è RV570 e la frequenza del core arriva sino a 600 MHz, mentre le memorie GDDR 3 sono certificate per funzionare a 1,4 GHz. Il modello in nostro possesso, più precisamente, aveva un core a 598 MHz, mentre le memorie funzionavano a 1.390 MHz. Al contrario di quanto ci si potrebbe aspettare, non è semplicemente una X1900 XTX depotenziata; include, anzi, alcune caratteristiche uniche. Per esempio, è la prima GPU di ATI che non richiede un connettore esterno per funzionare in modalità CrossFire, caratteristica che la rende più comoda da utilizzare, semplificando il groviglio di cavi che si forma dietro i case più affollati.

> "La scheda vanta un dissipatore incredibilmente silenzioso"

POWERCOLOR X1950

Anche da sola, la X1950 Pro riesce a garantire parecchie soddisfazioni, specialmente sino alla risoluzione di 1600x1200. Si avvicina incredibilmente alle prestazioni delle sorelle di fascia più elevata, sfiorandole senza insidiarle, ma non si potrebbe chiedere di più, considerato il prezzo che si aggira attorno ai 200 euro.

Oltre a basarsi su un'ottima GPU, la scheda di PowerColor vanta un dissipatore incredibilmente silenzioso. Il sistema non è grosso e, pur richiedendo due slot per l'installazione, è leggermente più sottile di quello standard utilizzato sulla X1900 XTX. Di contro, la ventola è decisamente più voluminosa e non è appoggiata direttamente sopra il chip, bensì è decentrata, e sporge di qualche centimetro dal circuito stampato. Un design bizzarro, ma efficiente, per lo meno a giudicare dal bassissimo rumore prodotto. Anche in caso di overclock, mentre la GPU si sforza a pieno, il regime di rotazione aumenta senza arrivare a risultare fastidioso. E dire che abbiamo raggiunto risultati interessanti, salendo di 104 MHz con le RAM e spremendo altri 40 MHz dal core. Il prezzo, in particolare, rende la Powercolor X1950 PRO allettante: costa attorno ai 250 euro e riesce a difendersi bene rispetto a concorrenti temibili come le GeForce 9750 GT; supporta il protocollo HDCP e vanta il supporto di AntiAliasing e HDR in contemporanea.

Il minor costo è dovuto anche alla scelta di limitare a soli 256 MB la RAM installata sulla scheda. Se questo non è un problema sino a 1600x1200, lo diventa per i fortunati possessori di schermi Full HD, che vedranno il gioco rallentare sensibilmente spingendosi a risoluzioni superiori.

Ottima se paragonata al suo costo: le prestazioni sono di poco inferiori all'alternativa di NVIDIA, ma i soli 256 MB di RAM hanno permesso di contenere il prezzo per l'utente finale.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

del motore Quantum Physics che debutterà insieme alle GeForce 8800. La prima scheda nForce 680i verrà prodotta da Foxconn e venduta con il marchio eVGA, includerà due porte Gigabit Ethernet, controller FireWire, dissipazione passiva del chipset e audio HD.

UNA NUOVA GO

Mentre le VGA NVIDIA per sistemi desktop si apprestano a compiere il grande passo generazionale verso gli shader 4.0, la famiglia di GPU GeForce Go si arricchisce di una meno innovativa revisione della serie 7900. La GeForce Go 7950 GTX promette, però, di sconfiggere tutti i record di velocità 3D in ambito portatile, spingendo i suoi 24 pixel shader a 575 MHz e sfruttando 256 MB di memorie GDDR 3 operanti a 1,4 GHz. I 45 Watt consumati dalla GPU a pieno carico permetteranno ai produttori di schede MXM di conservare i sistemi di raffreddamento sviluppati per le precedenti 7900 GTX, facilitando le operazioni di upgrade. L'azienda americana VoodooPC, recentemente acquistata da Hewlett Packard, sarà una delle prime a offrire la nuova GeForce Go nei suoi notebook.

30 VELOCI POLLICI

Il Samsung 305T eclissa il monitor più bramato dai videogiocatori – il Dell 3007WFP – grazie a un tempo di latenza dei cristalli di soli 6 ms e un'uniformità di illuminazione superiore a quella del noto rivale americano. Come tutti i (pochi) pannelli da 30 pollici, il 305T utilizza una connessione DVI dual link per raggiungere la risoluzione WQXGA 16:10, pari a 2560x1600 pixel. L'angolo di visione dichiarato è di 178 gradi,

COOLERMASTER ECLIPSE

- Produttore: Coolermaster
- Distributore: Coolermaster
- Internet: www.coolermaster.it
- Prezzo: € 49,90

AVETE acquistato un fiammante Core 2 Duo e non sapete come raffreddarlo? Il nuovo Eclipse di Coolermaster potrebbe essere una scelta interessante, soprattutto se vi piacciono gli oggetti un po' eccessivi che fanno capolino dalla finestra del vostro case.

L'Eclipse è composto da una serie di dischi d'alluminio affiancati, con al centro una ventola con le pale a turbina, che dovrebbero ridurre al minimo il rumore. La base che si appoggia alla CPU è in rame e da essa si dipartono quattro heatpipe collegate con la parte superiore della struttura. La base in rame, inoltre, è perfettamente appoggiata alla base dei dischi, migliorando in questa maniera l'efficienza nel dissipare il calore. La velocità di rotazione della ventolina può variare da 900 a 3.300 RPM, passando da praticamente silenziosa a maledettamente rumorosa. Abbiamo trovato peculiare la struttura in plastica che sovrasta l'Eclipse: non abbiamo capito se abbia una funzione meramente estetica, oppure se, in qualche modo, contribuisca allo smaltimento del calore.

I nostri test non hanno evidenziato differenze di temperatura tenendola montata oppure staccandola. Rispetto ai numerosi dissipatori provati da GMC, l'Eclipse non eccelle nell'abbassare la temperatura, per quanto svolga più che dignitosamente il proprio lavoro. Non ci si stupisce, considerando che la ventola getta l'aria ai bordi, raffreddando la parte centrale dei dischi, ma non investendoli direttamente col flusso. La rumorosità è contenuta ai minimi regimi di rotazione, ma può diventare insopportabile una volta superati i 3.000 giri al minuto, anche se solo in situazioni limite vi troverete a spingere il motorino al massimo della sua velocità. GIOCHI COMPUTER

Il Coolermaster Eclipse è carino da vedere e silenzioso ai regimi di rotazione minimi, ma salendo con le velocità delle ventole il rumore può diventare fastidioso. L'efficienza può essere migliorata.

7

ASUS SILENT SQUARE

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.it
- Prezzo: € 49

DA un po' di tempo, quasi di soppiatto, Asus si sta avvicinando al mondo dei modder. Qualche case, qualche scheda grafica con un sistema di raffreddamento particolare e, ora, anche un dissipatore per CPU.

A prima vista, il Silent Square non è una gioia per gli occhi: si tratta di un blocco composto da numerose lastre di alluminio poste l'una sopra l'altra, squadrato, e appoggiato alla base tramite 10 pipeline. All'interno della struttura trova posto una ventolina che soffia l'aria direttamente sulle lamelle, contribuendo a raffreddarle molto rapidamente.

Per quanto poco elegante, nelle sessioni notturne i led azzurri che illuminano il Silent Square fanno un certo effetto e, fortunatamente, nascondono la struttura squadrata che lo caratterizza. La soluzione è, in ogni caso, efficiente, dimostrando che l'alluminio, pur inferiore al rame, può essere utilizzato con successo in un dissipatore di alta qualità, ovviamente a patto che la forma sia studiata con cura certosina. Siamo anche rimasti soddisfatti dalla rumorosità, che ai minimi regimi di rotazione è effettivamente contenuta. Salendo con la velocità della ventola si avverte qualche ronzio, ma, anche al massimo, il rumore non è fastidioso come con altre componenti. Un'interessante soluzione per le nuove CPU di Intel, che essendo meno esigenti delle precedenti incarnazioni, potranno essere raffreddate perfettamente anche da sistemi ad aria piuttosto silenziosi, come questo. Se utilizzato con le CPU meno spinte, il Silent Square permette anche di "giocare" in qualche modo con le frequenze, consentendo moderati overclock.

Da vedere non è il massimo, ma l'idea di incastonare la ventola all'interno del corpo del dissipatore si è rivelata vincente sia per l'efficienza nello smaltire il calore, sia nel contenere il ronzio.

8

la luminosità di 400cd/m² e il fattore di contrasto di 1000:1. Purtroppo, anche il prezzo è decisamente superiore a quello del prodotto Dell: una volta giunto in Europa, questo spettacolare Samsung verrà venduto a 2.000 euro.

IL P965 SECONDO ASUS

Il supporto delle configurazioni Crossfire da parte del chipset P965 si realizza coinvolgendo il Southbridge ICH nel coordinamento delle due GPU. Per questo motivo, Asus ha integrato, nella serie P5B Deluxe, una nuova tecnica chiamata Asus Cross Graphics impeller, in grado di overclockare automaticamente il

bus di comunicazione tra MCH e ICH in presenza di due schede Radeon. Lo stratagemma non riesce a colmare il divario in termini di velocità esistente tra le 975X e le P965, ma consente di ottenere qualche FPS in più dalle configurazioni CrossFire più economiche.

ARIA FRESCA

L'asiatica Antazone, pur essendo una debuttante nel mercato dei dissipatori, vuole competere con

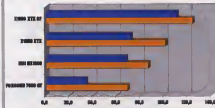
Analisi delle prestazioni

PUR differenti nel prezzo, le due schede video prese in esame questo mese sono vicine quanto a potenza di calcolo.

Il prezzo della proposta di Asus è ampiamente giustificato dalla presenza di 512 MB di memoria – contro i soli 256 della Powercolor X1950 PRO di ATi . Anche il gioco allegato contribuisce a dare del valore aggiunto alla EN7950 GT, che verrà apprezzata da chi è interessato alle applicazioni multimediali e da chi vuole giocare anche a risoluzioni molto elevate. Di contro, chi si limita a giocare su un monitor con risoluzione di 1280x1024, o al massimo 1600x1200, non noterà differenze evidenti nell'esecuzione dei giochi dedicandosi alla soluzione di Powercolor, leggermente meno performante, ma caratterizzata dalla miglior qualità grafica ottenibile (abilitando contemporaneamente HDR e AntiAliasing nei giochi che li supportano) e da un rapporto qualità prezzo più favorevole. Powercolor, inoltre, vanta un eccellente dissipatore prodotto da Arctic Cooling, che si è rivelato particolarmente silenzioso anche nelle condizioni meno favorevoli, con la scheda ormai arroventata da ore di test.

Come al solito, i fan di *Doom 3* e dei titoli basati sul suo motore, come *Prey*, faranno bene a prediligere la soluzione di NVIDIA, che con questo engine sembra decollare. Diversamente, le differenze non sono così nette, e sono in alcuni casi favorevoli alla scheda ATi, in altri a quella NVIDIA. Gli scarti, come facilmente visibile dai grafici, sono tanto piccoli da essere trascurabili e da spingere a considerare le due schede equivalenti – in termini di prestazioni – nella maggior parte dei giochi. Principalmente, una vince sul corredo software, l'altra sul fronte della silenziosità.

3D MARK 2006

DOOM 3

FAR CRY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Abbiamo testato le schede 3D con una motherboard Asus A8R32-MVP, su cui erano installati un Athlon 64 FX-60 e 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. I driver erano i più aggiornati al momento della stesura dell'articolo.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

i grandi marchi del settore. Tra i primi prodotti annunciati dalla neonata azienda spiccano l'AS-C1000, una voluminosa turbina in rame compatibile con tutti i socket più diffusi, e l'AS-D1000, un cassetto per hard disk che utilizza un sistema a pompa di calore per raffreddare

le unità PATA e SATA. I piani dell'azienda prevedono la produzione di case e alimentatori, ma per ora Antazone si limita seguire le orme di Zalman, offrendo soluzioni in rame dedicate ai cultori del silenzio.

MULTIPLAYER E MULTIPIATTAFORMA

XFire, il client di gestione delle partite online rivale di GameSpy, non è più un'esclusiva di Windows. Sony ha infatti adottato appieno il programma, inserendolo nel sistema operativo della PlayStation 3. Gli utilizzatori della console potranno quindi navigare rapidamente tra i server, rintracciare gli amici impegnati nelle partite e attivare dei canali di comunicazione vocale, esattamente come su PC. La notizia, indirettamente, interessa

gli utenti della nostra piattaforma di gioco, che potranno colloquiare, chattare e coordinarsi con i possessori della PS3 collegati alla Grande Rete. I PC godranno, quindi, della possibilità di interfacciarsi con entrambe le piattaforme next-gen più importanti, traendo vantaggio sia dalle reti Sony, sia da quelle Microsoft.

NOKIA N93

- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** Edizione con card da 128 MB) € 799,99 (Edizione con card da 1 GB) € 819 99

L'N-Gage è morto! Lunga vita all'N-Gage! Potrebbe essere questo il motto di Nokia all'indomani dell'ultimo E3.

Se il progetto N-Gage, inteso come ibrido tra console portatile e telefono cellulare, è ormai archiviato (l'N-Gage è fuori produzione), ben diversa è la sorte che Nokia ha deciso di riservare al mobile gaming sui propri terminali.

I nuovi "serie 60" (Symbian compatibili), con particolare riguardo alla "Serie N", saranno infatti tutti compatibili con il vecchio e il nuovo software N-Gage. I primi due modelli a sfruttare la retrocompatibilità sono l'N95 (presentato, ma non ancora in distribuzione) e l'N93, che dovrebbe essere già in commercio quando leggerete queste righe. Per quest'ultimo, già due giochi N-Gage risultano preistallati (*Snakes* e *System Rush: Evolution*), mentre i vecchi titoli N-Gage saranno installabili scaricandoli dal sito **www.n-gage.com/gameshop** al costo di 9,99 euro a titolo.

Purtroppo, le vecchie game card di N-Gage non potranno essere inserite direttamente nel dispositivo, perché l'N93 utilizza, come supporto di memoria esterna, il formato economico miniSD, a differenza di N-Gage che impiega le schede MMC. Sarà, però, possibile "travasarle" sul PC mediante un lettore MMC e installarle utilizzando il software Nokia PC Suite e il cavo USB, entrambi contenuti nella confezione. Nella card da 1 GB, tra l'altro, è consentito far stare l'intero catalogo N-Gage!

L'N93 dispone anche di un ottimo display TFT da 240x320 e 262.000 colori (non antiriflesso il che, a quel prezzo, sembra imperdonabile). La sua particolare conformazione "snodata" permette di modificare l'allineamento dello schermo da verticale in orizzontale, facendolo assomigliare a un piccolo PC portatile. Peccato che costi tanto.

Troppo cara, ma una buona macchina per giocare. In un mondo perfetto, giocheremmo tutti con un cellulare così. 7½

- Ottima memoria
- Buona ergonomia
- Prezzo inarrivabile
- Display interno non antiriflesso

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

NYC URBAN GOLF

Il terzo millennio ha visto il fiorire di tante discipline sportive "da strada". Dopo lo "street basket", lo "street soccer", lo "street climbing" e molti altri, è arrivato anche lo "street golf". A differenza del golf tradizionale, in cui è necessario mandare la pallina in buca, lo street golf ha come obiettivo quello di colpire con la pallina un bersaglio fisso (un cartellone pubblicitario, una vetrina, un monumento, un lampione) in un numero prefissato di tiri. Discreto simulatore di questa bizzarra disciplina sportiva è la divertente midlet di I-Play, che propone tre diverse ambientazioni (centro città, il porto e la zona industriale) e un numero predeterminato di "buche" per ogni percorso. L'engine grafico adottato (un 2D stilizzato con visuale dall'alto) si adatta perfettamente allo stile "grunge" del gioco e permette anche una gestione ottimale del sistema di controllo. Originale e divertente, *NYC Urban Golf* è caratterizzato da un buon livello di longevità e de una realizzazione tecnica impeccabile. Un acquisto consigliato.

Produttore	I-Play
Prezzo:	€ 5
Versione provata	Nokia 6630
Internet:	www.iplay.com

Irriverente e originale, *NYC Urban Golf* non offre azioni frenetiche, proponendo un giusto mix di tattica e abilità. 7

Provato

ATARI MASTERPIECES VOL.II

Atari torna con alcuni dei suoi titoli di un passato remoto. *Asteroids Deluxe* (1980) è il seguito ufficiale del più celebre *Asteroids* (del '79) con poche modifiche rispetto all'originale; *Centipede* (1980) è un'altra pietra miliare replicata in almeno una dozzina di cloni; *Crystal Castles* (1983) è amato dai più piccini; *Liberator* (1983) è meno noto al pubblico italiano, ma si tratta del seguito di *Missile Command*; *Pong* (1972) è l'antesignano di tutti i giochi di tennis; *Space Duel* (1982) è il seguito di *Asteroids Deluxe*, più colorato e intrigante; *Tempest* (1980) è ambientato in una sorta di bizzarro tubo wireframe; *Warlords* (1981) è un gioco multiplayer il cui obiettivo è resistere all'attacco degli altri tre giocatori asserragliati all'interno del proprio castello. I giochi bonus, invece, sono: *Air-Sea Battle*, *Canyon Bomber* (pessimo gioco di bombardamenti del '78), *Mini Golf* (simpatico simulatore del '79) e *Video Checkers* (versione del 1980 della classica dama). Alcuni giochi appaiono francamente improponibili, altri possono regalare qualche minuto di svago.

Produttore	Atari
Prezzo:	€ 49
Versione provata	Nokia N-Gage QD
Internet:	www.n-gage.com

Questa nuova compilation di vecchi titoli non offre granché e solo i nostalgici più incalliti vi troveranno qualche motivo d'interesse. 6

Un iPod chiamato desiderio

... Desiderio videoludico, naturalmente: la febbre del mobile gaming sembra aver contagiato anche il lettore MP3 più famoso del mondo. Apple, da sempre poco sensibile al fascino del gioco, pare aver finalmente capitolato: in concomitanza con la distribuzione (gratuita) del nuovo iTunes 7 (programma di lettura multimediale, alternativo ai più comuni Windows Media Player, Quick Time e Real Player, ma espressamente dedicato al download – a pagamento – e alla gestione dei file di iPod), ha deciso di mettere a disposizione dei propri utenti un nuovo canale "giochi", alternativo ai tradizionali contenuti musicali, video, audiolibri e podcast. I nuovi giochi iPod, scaricabili mediante iTunes 7 e compatibili solo con gli iPod di quinta generazione (sono esclusi anche gli "iPod Nano"), costano 4,99 dollari a titolo (circa 3,96 euro). Attualmente, il catalogo propone soltanto nove titoli, ma Apple ha promesso di rimpinguare il proprio portafoglio videoludico in tempi brevissimi.

I nove giochi "iniziali" sono: *Bejeweled*, puzzle game piuttosto tradizionale, sulla falsariga del più celebre *Jewel Quest*; sempre in tema di puzzle, l'immancabile *Tetris* viene riproposto nella sua versione più classica, senza fronzoli né modalità alternative a quella tradizionale; *Pac-Man* non ha bisogno di presentazioni: anche in questo caso, si tratta di un titolo originale, su etichetta Namco; *Vortex* è uno dei pochissimi titoli realizzati direttamente da Apple (l'altro è *Texas Hold'em*), si tratta di un originale clone del vecchio *Arkanoid*, ambientato all'interno di un pozzo, il giocatore controlla i movimenti a 360 gradi della propria navicella, cercando di respingere una pallina vagante distruttrice; *Texas Hold'em*, di cui abbiamo già fatto cenno, è un simulatore di Poker; *Zuma* e *Cubis 2* sono conversioni di due puzzle game piuttosto celebri (specie per gli appassionati di mobile gaming); l'immancabile versione del *Mahjong* (nella versione di EA) è proposta con una lussureggiante veste grafica, mentre il *Mini Golf* (sempre EA) offre tre percorsi di 18 buche a tema – Tiki, Antico Egitto e Circo.

Il Sistema GIUSTO

Il Sistema ideale acquisisce una motherboard degna del migliore Core 2, mentre tutti adottano schermi dal formato 16:10. Tali aggiornamenti producono tre sistemi destinati a esprimersi al meglio nei prossimi mesi, in grado di volare tra le finestre di Vista e i paesaggi di *Alan Wake*.

WIDESCREEN PER TUTTI

Nel giro di pochi anni, i PC casalinghi si sono trasformati in centri d'intrattenimento digitale. Questa loro metamorfosi, destinata a far scomparire videoregistratori digitali, lettori DVD, Hi-Fi e videotelefoni, ha mutato contemporaneamente anche il ruolo dei monitor. Oggi, all'alba della riproduzione video in alta definizione, è più importante che mai acquistare uno schermo dal formato panoramico, in grado di riprodurre Blu-ray e HD-DVD, di interfacciarsi alle console Next Gen tramite gli ingressi VGA e Component e, soprattutto, di dare libero sfogo alle configurazioni a doppia GPU. Solo il monitor che accompagna da questo mese il nostro Sistema ideale ha tutte queste caratteristiche, ma confidiamo che tali qualità saranno a breve comuni sugli schermi di ogni giocatore. È tempo di lasciare i modelli 4:3 a chi usa il PC solo per visualizzare le noiose tabelle di Excel.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme X6800 € 1.100**
  Socket 775 – 2,93 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Intel Core 2 Duo E6600 € 350**
  Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit
- **SISTEMA BASE: AMD Athlon 64 X2 3800+ € 160**
  Socket AM2 – 2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 - HyperTransport 2 GHz – 64 bit

L'arrivo dei Core 2 di Intel scatena una vera rivoluzione, che interesserebbe anche la CPU del Sistema base, se AMD non fosse corsa ai ripari riducendo drasticamente il prezzo dei suoi Athlon X2. I due sistemi più costosi acquisiscono una potenza di calcolo superiore a quella offerta dall'FX-62, e tutte le configurazioni passano al dual core.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: : Radeon X1950 XTX + Radeon X1950 Crossfire € 1.050**
  650 MHz Core – 512 MB GDDR4 2 GHz – Bus 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X1900 GT € 220**
  575 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – Bus 256 Bit – 36 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 180**
  560 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,4 GHz – Bus 128 Bit – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

In attesa delle GPU di classe DX 10, le due configurazioni più costose sfruttano il rinnovo autunnale dei Radeon impiegando, nel caso del Sistema ideale, anche le velocissime memorie GDDR4 a 2 GHz. Il Sistema base adotta, invece, il processore G73 della GeForce 7600 GT per abbandonare la vecchia generazione di shader e illuminare al meglio i paesaggi di *Oblivion*.

▼ SCHEOA MAORE

- **SISTEMA IDEALE: Asus PSWDH Deluxe € 230**
  Intel 975X – Socket 775 – 4 DDR2 – 2PCI-E 8/16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 7 SATA 3 Gb – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AB9 Pro € 180**
  Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
  nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

I chipset Intel trovano posto nelle due configurazioni più costose, mentre il Sistema base rimane legato all'eccellente nForce 570. La scheda madre del Sistema ideale supporta la modalità Crossfire tramite due connettori PEG che si suddividono le 16 linee PCI-E del Northbridge. Tutte le piattaforme sono munite di controller SATA 300 MB.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair 8500 € 510**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.2 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair 6400C4 € 145**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1.8 V – Dissipatore Metallico

Le memorie DDR2 800 MHz delle due con figurazioni più economiche si differenziano solo per le latenze, leggermente inferiori nel caso delle Corsair. Il Sistema ideale sfrutta, invece, dei costosi moduli da 1066 MHz, perfetti per assecondare le capacità di overclock del velocissimo Core 2 Extreme.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Dell 2407WFP € 809**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: NEC 20WGX2 € 600**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung 940BW € 260**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

L'ampio schermo da 24 pollici scelto per il Sistema ideale rende straordinariamente immersivi gli ultimi giochi, sebbene abbia una latenza dei cristalli lievemente superiore a quella dichiarata dalla casa produttrice. Il Sistema medio adotta un NEC dalle ottime prestazioni, e anche la configurazione più economica si arricchisce del formato widescreen.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Poinkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ **SISTEMA MEDIO: Philips DVDR166BK € 56**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ **SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio può creare delle etichette laser sui supporti LightScribe, mentre quella del Sistema base è compatibile con i DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor Diamond Max 10 320 GB € 110**
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di Accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 90**
250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale somma la velocità di due dischi da 10.000 rotazioni al minuto, grazie alla modalità RAID 0, per leggere e scrivere fulmineamente salvataggi e livelli. Le configurazioni più economiche offrono una capienza allineata a quella del Sistema ideale, ma per ottenere una buona velocità puntano sull'interfaccia SATA 300 e sulla funzione NCQ.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.102,99 (limite 5.500)	€ 2.020,99 (limite 2.200)	€ 1.024 (limite 1.200)

VAPORI BOLLENTI

I kit di raffreddamento a liquido sono molto apprezzati tra gli appassionati dell'overclock e dei PC silenziosi. Ecco tre modelli completi, caratterizzati da una facile installazione.

Zalman Reserator 2
€ 350

Un enorme radiatore esterno, capace di raffreddare i più veloci Athlon 64 AM2 e Core 2 grazie a una superficie dissipante ampia 1,5 metri quadrati. Include il waterblock per le più recenti VGA.

Corsair Nautilus 500
€ 175

Nonostante le dimensioni compatte, riesce a raffreddare i Core 2 Extreme e gli FX-62 più overclockati. La silenziosa ventola da 12 cm entra in azione automaticamente, una volta raggiunte le temperature critiche.

CoolerMaster Aquagate
€ 112

Installabile internamente o esternamente al case, è munito di un comodo sistema di fissaggio del waterblock. Il display permette di tenere sotto controllo la temperatura della CPU. La seconda versione è compatibile con il socket 775.

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

PER UN PUGNO DI FPS

I cespugli rotolanti di *Call of Juarez* hanno messo in secondo piano le erbose vallate di *Oblivion*, spingendomi a scovare qualche consiglio utile a migliorare le performance del gioco di Techland. I lettori di GMC, però, non passano tutto il proprio tempo con il revolver in mano, e si impegnano in difficoltose sostituzioni della CPU e in esplorative installazioni di sistemi operativi secondari. Siete sempre più temerari, gringos.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

OPZIONI DI BOOT

Il mio sistema non sembra gradire l'installazione di un secondo sistema operativo. Inizialmente, pensavo fosse un limite della distribuzione Gentoo, ma recentemente ho provato a eseguire il programma di setup della beta di Windows Vista, ottenendo il medesimo errore. In sostanza, il disco Hitachi da 120 GB, che vorrei dedicare all'operazione, non può essere utilizzato per il boot.

Chilean

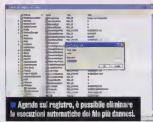
Il file dxdiag da te allegato indica la presenza di una scheda MSI B7SP e di due hard disk, di cui uno SATA. L'impossibilità di bootare dal disco PATA potrebbe essere legata a una errata impostazione del BIOS. Entra nella sezione **Integrated Peripherals\On-Chip IDE Configuration** e imposta la modalità **Native**, attivando contemporaneamente le opzioni **SATA Only** e **Keep PATA Active**. In seguito, il programma di installazione di Vista dovrebbe completare correttamente il setup. Purtroppo, l'installazione di Linux nelle configurazioni ibride PATA-SATA gestite dal controller Intel ICHSR impedisce, spesso, il corretto funzionamento di GRUB, il boot loader più utilizzato dal sistema operativo del pinguino. Per evitare l'ostacolo, ti consiglio di non installare GRUB e di avviare il sistema operativo alternativo premendo il tasto **F11**. Ricordati, però, di inserire il secondo disco nell'elenco **Boot Device Priority**.

Le utility di configurazione di boot per Linux non amano i vecchi controller 875 e 865 collegati a configurazioni di dischi ibride SATA-PATA.

FILE IMPOSTORI

A ogni avvio, il PC mi mostra un errore relativo all'assenza del file **system32.exe**. In seguito, il sistema operativo viene caricato correttamente, ma permangono alcune instabilità. Il file incriminato pare essere completamente assente dall'hard disk, come posso ripristinarlo?

Scarface 86

Il file **system32.exe** non è un componente standard di XP, ma un trojan che probabilmente è stato cancellato dal tuo antivirus. Lancia l'editor di registro, raggiungi la sezione: **HKEY_LOCAL_MACHINE/software/microsoft/windows nt/current version/winlogon**, seleziona con il tasto destro la chiave **SHELL** e modifica la casella **Dati Valore** cancellando tutto quello che segue **Explorer.exe**. Così facendo, il trojan non verrà più cercato a ogni avvio, e il messaggio di errore non si ripresenterà. L'integrità di tutti i file di sistema, comunque, è verificabile inserendo il CD di installazione di XP nel lettore e il comando **SFC /SCANNOW** nella casella **Esegui**. Perché l'operazione vada a buon fine, è necessario che il CD sia munito degli ultimi aggiornamenti: utilizza programmi quali Autostreamer o nLite per creare un disco completo di Service Pack 2.

Agendo sul registro, è possibile eliminare le esecuzioni automatiche dei file più dannosi.

PROTEZIONI CARAIBICHE

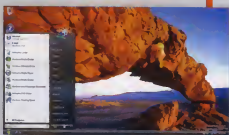
Non posso giocare a *Just Cause*, perché il disco non viene riconosciuto dal sistema di protezione SecuROM, sebbene sia originale. Mi hanno consigliato di eliminare i programmi di emulazione dei dischi, ma non ne ho mai installato alcuno. Possiedo un CDRW Combo Plextor 2012a.

Black Tom

Il sistema di protezione SecuROM (così come il poco amato StarForce) richiede un'elevata velocità di rotazione del disco, per funzionare correttamente. Chi utilizza unità ottiche poco

Uno sguardo su Vista

Poco importa che durante gli ultimi mesi di sviluppo abbia perso alcuni dei suoi componenti più promettenti: Windows Vista, nel 2007, sarà il sistema operativo più utilizzato dai videogiocatori. Non grazie alla sua interfaccia accelerata (simile a quella già vista nelle distribuzioni Linux munite di Xgl) o alle nuove funzionalità (anticipate, in gran parte, da Mac OS X). Ad attirare gli appassionati dei giochi di nuova generazione saranno le DirectX 10 e la loro capacità di elevare il realismo di FPS, GdR e RTS.

Il modo migliore per prepararsi all'arrivo del nuovo Windows consiste nello scaricare e nell'istallare la Release Candidate 2, disponibile gratuitamente in formato DVD ISO all'indirizzo http://download.windowsvista.com/preview/rc2/en/download.htm. La RC2 è una versione molto simile a quella finale, e verrà distribuita nei prossimi giorni ai grandi produttori di PC. Utilizzandola, potrete addentrarvi nei menu del sistema operativo con il giusto anticipo e verificarne il comportamento sul vostro hardware.

recenti, quindi, può trovarsi davanti a un ostacolo invalicabile, se non appoggiandosi al servizio di supporto della stessa SecuROM. Seleziona con il tasto destro il file **justcause.exe** e scegli l'opzione **Launch Analysis**. Dopo aver accettato il contratto di licenza, ti ritroverai con un file chiamato **AnalysisLog.sr0** nella directory principale del disco di sistema. Comprimilo in formato zip e invialo all'indirizzo **support@securom.com**, abbinandogli una breve descrizione del problema. Otterrai in risposta un file .exe alternativo, in grado di aggirare il sistema di protezione.

UPGRADE IMPOSSIBILI

Sulla mia scheda madre Intel D945P potrò installare un Core 2 E6600? È normale che il mio attuale Pentium D 920 esegua *Oblivion* a scatti, soprattutto nelle zone esterne del paesaggio, nonostante abbia una scheda video molto veloce?

Andrea

Solo le migliori e più recenti schede 94SP e 945GZ possono accogliere i processori Core 2. Il modello in tuo possesso, invece, si limita a supportare tutta la gamma Pentium D. Con un upgrade del BIOS, la sua compatibilità potrebbe venire estesa ai futuri Pentium E1060 con front side bus a 800 MHz e architettura Core, ma il vantaggio che otterresti da tale aggiornamento sarebbe decisamente limitato, sul piano delle prestazioni. Il framerate di *Oblivion* cala repentinamente nelle scene all'aperto anche in presenza dei più veloci Athlon X2 di AMD, scendendo spesso nei pressi dei 20 FPS, quindi, il comportamento del tuo Pentium D è da considerarsi del tutto normale. Assicurati, comunque, di avere suddiviso l'esecuzione del gioco su più thread, in modo da sfruttare appieno il secondo core, inserendo nel file **Oblivion.ini** i comandi **iNumHavokThreads=5**, **iThreads=9** e **iOpenMPLevel=10**.

ILLUMINAZIONI FRENANTI

Quando il sole illumina i tracciati di *Colin McRae 2005*, il framerate prodotto dalla mia GeForce 6800 GT ha un crollo repentino. Ho provato a consultare

Just Cause utilizza un sistema di protezione anticopia che può dare qualche problema ai lettori DVD più lenti.

i forum di Codemasters, dove viene consigliato di utilizzare il comando **NOSUN** dalla console, ma non ho ottenuto risultati.

Giorgio

Dove i programmatori di Codemasters hanno fallito, distribuendo una patch specifica che non ha risolto il problema, hanno avuto successo gli acquirenti del gioco più intraprendenti, utilizzando il programma RivaTuner. L'anomalo lag, che si manifesta anche in presenza di un elevato numero di FPS, pare attenuarsi mettendo il segno di spunta alle tre voci elencate nella finestra **Direct3D Tweaks\Blitting** del noto programma di configurazione delle GeForce. Assicurati, comunque, di avere aggiornato i driver della scheda video e del codec audio integrato, o il problema si riproporrà.

L'episodio *2005* di *Colin McRae* offre un framerate discontinuo in presenza delle ultime GeForce.

DUBBI CRISTALLINI

Vorrei acquistare il monitor Dell 2407wfp, per dare maggior respiro agli affollati raid da me coordinati in *World of Warcraft*. Ho letto, però, che tale schermo ha dei problemi nella riproduzione dei colori. Si tratta delle normali approssimazioni

Solo per esperti Duello all'ultimo fotogramma

Tanto appassionante, quanto esigente in termini di hardware, lo sparatutto western *Call of Juarez* ha il suo principale punto debole nei tempi di caricamento dei livelli. Il motore Chrome sviluppato da Techland funziona in modo simile a quello di *Bottlefield 2*, generando una ricca cache di shader che rende estremamente lento ogni caricamento successivo ai cambi d'impostazioni grafiche. I tempi di attesa possono, di conseguenza, essere ridotti trovando il profilo di effetti e filtri più adatto alla nostra VGA, cancellando tutti i file e le directory presenti nella cartella **Documenti\call of juarez\out\cache\Shaders** e lanciando il gioco un'ultima volta prima di compiere una completa deframmentazione del disco.

Deframmentare l'hard disk e modificare i file di configurazione di *Call of Juarez* rende più fluide e godibili le scorribande nel vecchio West.

Per rendere più fluide le praterie e le polverose strade di Hope, a discapito di alcuni effetti visivi, bisogna invece aprire con il Blocco note il file **Video.scr** posto nella cartella **Documenti\call of juarez\out\settings** e cambiare la voce **PostProcess ("Normal")** in **PostProcess ("Simple")**. Solo i possessori di schede Radeon 9800 e GeForce 5900, invece, dovrebbero scegliere l'opzione **PostProcess ("None")** capace di elevare notevolmente il framerate, ma anche di annullare la trasparenza di tutti i vetri virtuali del gioco.
Un buon aumento di fluidità può essere ottenuto dagli utilizzatori di codec audio integrati, modificando in **Channels (16)** il comando presente nel file **Audio.scr**.

Il Mod *Fake HDR* per *Oblivion* simula il rendering ad alta dinamica anche sulle schede prive di precisione in virgola mobile a 32 bit.

visibili negli sparatutto o di un difetto riscontrabile anche nei giochi più "lenti"?

Arethela

I primi esemplari del 2407wfp, contrassegnati da un numero seriale che iniziava con A00, erano afflitti da un problema di "banding", ovvero non riuscivano a mostrare correttamente tutte le gradazioni dei colori primari.
Tale difetto, causato dal controller addetto alla decodifica del segnale DVI, è stato però risolto nelle successive serie A01 e A02, le uniche giunte nel territorio italiano. Gli esemplari del 2407wfp offerti oggi da Dell offrono un'eccellente riproduzione dei colori nella modalità desktop, e una gamma cromatica più che accettabile durante l'esecuzione dei giochi. La serie A02, riconoscibile grazie all'etichetta posta sul retro del pannello e accompagnata dal firmware V1B15, vanta un migliore contrasto dei testi e un ingresso Component di qualità superiore. Queste ultime migliorie ci hanno spinto a inserire il 2407wfp nella configurazione del nostro Sistema ideale, sebbene il prodotto di Dell conservi tutti i limiti della attuale tecnologia LCD. Gli schermi a cristalli liquidi tendono ancora a ridurre il contrasto delle scene meno illuminate dei giochi e dei film, e creano delle approssimazioni nei colori degli FPS più frenetici.
Tali difetti non inibiscono, comunque, la godibilità dei giochi, che risultano ancor più spettacolari su uno schermo panoramico di grandi dimensioni.

FALSA DINAMICA

Recentemente, ho osservato come *Oblivion* venga illuminato splendidamente dalle schede munite di shader 3.0. Il mio Radeon X800 XL esegue il gioco in modo sufficientemente fluido, ma non va oltre l'effetto bloom. Tra i vari Mod disponibili, ne ho trovato uno che promette di estendere l'HDR anche alle schede della penultima generazione. Pensi sia effettivamente possibile? Sai dirmi perché *Day of Defeat: Source* può attivare l'HDR anche sulla mia scheda, contrariamente al gioco di Bethesda?

Hades

Il Mod cui ti riferisci si chiama *Fake HDR* (Falso HDR) ed è stato creato da un programmatore indipendente, desideroso di emulare il rendering ad alta dinamica sulle schede di classe DX 9.0b. Il file d3d9.dll che lo compone non eleva magicamente la precisione di calcolo delle GPU NV30 e R400, ma si limita prima a ridurre e poi a riportare ai valori normali la luminosità dei texel colpiti direttamente dalle sorgenti di luce. Contrariamente a *Day of Defeat*, il Mod in questione non abbina tale stratagemma a un'attenta opera di calibrazione da parte dei programmatori e dei grafici. Di conseguenza, il suo influsso sulla qualità delle immagini non è sempre positivo. Se vuoi sperimentarlo (magari contemporaneamente al filtro AntiAliasing), modifica con il Blocco note il file **fakehdr.fx** presente nella cartella **data\shaders** agendo sulle voci **HRAdjust**, **HDRscale**, **BloomScale** e **ReactionSpeed**. Prima di calibrare gli effetti di illuminazione, ricorda di disattivare il "vero" HDR e il Bloom dai menu del gioco.

SOS Rapido Risposte brevi

D La mia nuova Asrock 939 Dual VSTA non vuole saperne di funzionare con il Radeon X1600. Sono costretto a utilizzare la GeForce 6600 di un amico. Risolverei il problema passando a una X1800 GTO?

Alessandro

R Il BIOS 1.30 della della Dual VSTA ha esteso la compatibilità della motherboard ai Radeon X1300 e alle GeForce 5950. Molti degli acquirenti che l'hanno scelta per la sua capacità di accogliere sia schede PCI-E, sia AGP, si sono però scontrati con il tuo stesso problema, che sembra interessare tutti i Radeon della serie R500. Se vuoi effettuare un upgrade senza rischi, ti consiglio di puntare sulle GeForce 7600 GT che offrono prestazioni comparabili a quelle dei Radeon X1800 GTO.

D Vorrei sostituire il mio Athlon 64 3200+ con un X2 4600+, ma non sono sicuro che il mio sistema operativo lo supporti. Il sito ufficiale di Microsoft sostiene, infatti, che XP Home non può sfruttare due processori contemporaneamente. Se questo è vero, perché vengono venduti tantissimi notebook con XP Home con processore Core Duo?

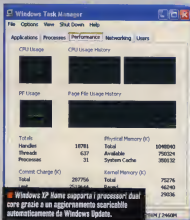
No_panic

R Originariamente, solo la versione Professional di XP vantava il supporto dei sistemi SMP. L'arrivo delle CPU dual core, però, ha spinto Microsoft ad aggiornare la versione Home del suo sistema operativo, che potrà perfino sfruttare le 4 unità di elaborazione del processore Kentsfield, il Core 2 Quadro atteso per fine anno. Ricordati di installare i driver per la serie X2 disponibili all'indirizzo **www.amd.com**, onde evitare di ritrovarti davanti ad alcuni giochi eseguiti a velocità eccessiva.

D Durante l'installazione di *Bottlefield Vietnam*, mi trovo davanti all'errore: **MSGBOX_CANT_FIND_EREG_FILE**

Zuzu93

R Sembra che il problema riguardi molte copie del vecchio, ma apprezzato, titolo multiplayer di Electronic Arts. La soluzione richiede la creazione di una copia modificata del primo disco di installazione. Copia dal CD 1 tutti i file, a eccezione delle cartelle EREG e SUPPORT, ponendoli in una cartella sull'hard disk. Cerca, poi, nel secondo e nel terzo CD le due cartelle precedentemente escluse, e inseriscile nella stessa directory. Masterizza su un CD dal nome **BFV_1** tutti i file copiati e lancia di nuovo l'installazione. A operazione conclusa, inserisci il disco originale per avviare il gioco.

Windows XP Home supporta i processori dual core grazie a un aggiornamento scaricabile automaticamente da Windows Update.

D Il mio gamepad Thrustmaster Dual Analog 3 non sembra gradire *Devil Moy Cry 3*. In pratica, gli assi dei due joystick puntano in direzioni anomale, costringendomi a effettuare delle complesse contorsioni sulla tastiera. Che io sappia, il joypad non dovrebbe necessitare di alcun tipo di driver.

Pietro

R I pulsanti e le leve del Dual Analog 3 vengono riconosciuti automaticamente da Windows XP, così come accade per tutti i joypad privi di force feedback. Il motore di *Devil May Cry 3*, però, è afflitto da un bug che rende inutilizzabili la maggior parte di queste periferiche. La patch 1.1 ufficiale, disponibile nel sito di Ubisoft, include un editor dei comandi che risolve il problema per le periferiche di Saitek e Logitech, ma non per il tuo Thrustmaster. Puoi superare comunque l'intoppo sfruttando quei programmi che creano un parallelismo tra joypad e tastiera, quale ControlMK (**www.redcl0ud.com/controlmk**) o il Thrustmaster programming software, specificatamente pensato per il Dual Analog 3.

Lo spostamento di alcuni file da un CD all'altro aggira i problemi posti da *Battlefield Vietnam* in fase di installazione.

L'atletico Dante diventa gestibile dai joypad Thrustmaster solo utilizzando un software di mappatura dei pulsanti.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre. nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 I giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10 .

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dai lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se racanta a di qualità, *DS 2* non necassita di hardwara stratosfarico par girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmanta ottanibila. Carto, il motore grafico non lascia a bocca aparta, ma attivando AntiAliasing a filtro anisotropico (che vanno forzati dal drivar dalla scheda video), l'effatto non è disprezzabila.

	Risoluzione			
PC Fascia Bassa	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandole a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in. Sottoporre ... forme ... rettive i ... laborator ... e presentano ... testi ... tardo o privi di immagini
Gioco preferito: ...O Star Wars II

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fornire preziose consulenze, naturalmente rendendo tutto ... più complicato possibile.
Gioco preferito: Darkstar One

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere le recensioni lasciando in background una partita alla guerra termonucleare globale.
Gioco preferito: DEFCON

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i boss grossi e cattivi alle pizzate redazional e poi lamentarsi se una forchetta gli si pianta nella mano
Gioco preferito: NfS Most Wanted

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Incidere a mano più versioni dei preziosi support ott ... d GMC, preparando ard ... schemi tattico/tecnici
Gioco preferito: F...ball Manager 2...

YURI ABIETTI
Specializzato in: ... sfide ai grandi capi ... tribù dei nativi ... senza ricevere ... risposta.
Gioco preferito: LEGO Star Wars II

ELISA LEANZA
Specializzata in: Architettare nuovi machiavellici ... consegnare le ... corredo dei suoi ...
Gioco preferito: C... Roma

Guerra totale

È già tempo di remake?

NELL'industria cinematografica, il fenomeno dei remake è piuttosto diffuso: storie di cui esistono già film girati nel passato vengono riproposte adattate sia come trama, sia – soprattutto – sotto l'aspetto visivo moderno, ora capace di creare dei veri miracoli, che mostrano quanto l'arte cinematografica si sia evoluta.

Questo sta accadendo anche nei videogiochi. In parte capita tutti gli anni con i giochi "periodici" sportivi, come i vari *FIFA* o *PES*, che propongono novità spesso minime nei contenuti, ma si aggiornano continuamente dal punto di vista del risultato audio e video. Con *Medieval II* abbiamo uno dei primi remake videoludici veri e propri. Un gioco del 2002 è stato rifatto da zero, modificando in maniera minima i contenuti, utilizzando una versione aggiornata del motore grafico di *Rome: Total War*.

Vale la pena giocare a un remake di soli pochi anni fa? Non sarebbe stato meglio ambientare il nuovo *Total War* in un altro periodo storico, piuttosto che creare un "nuovo" *Medieval* che, per forza di cose, non può essere troppo diverso da quello passato?

Alla prima domanda ci sentiamo di rispondere con un deciso e sonoro "sì": se siete tra gli appassionati del "vecchio" *Medieval*, vi anticipiamo che lo spettacolo per gli occhi delle cariche di cavalleria pesante vale da solo l'investimento, a patto che abbiate un PC sufficientemente potente. Se, invece, non avete mai provato un titolo di questa saga, *Medieval II* è un ottimo sistema per iniziare!

Ovviamente, avremmo preferito giocare in un'epoca diversa, magari nell'antichissimo periodo biblico, tra Assiri e Babilonesi o nel più vicino periodo napoleonico. Tuttavia, possiamo ben sperare: *Medieval II* è stato sviluppato dagli studi australiani, mentre quelli inglesi (gli originali!) sono al lavoro – con tutta probabilità – su un *Total War* totalmente nuovo!

Tuttavia, ci solletica pensare a quali titoli degli ultimi anni potrebbero vivere un nuovo splendore con i motori grafici, fisici e sonori realizzabili ora. Se per molti sparatutto, come *Far Cry*, esistono perlomeno degli eredi spirituali (*Crysis*), sono molti gli strategici e i giochi di ruolo di cui ci piacerebbe vedere un eventuale remake.

Dopo le 10 pagine della recensione in esclusiva di GMC, troverete parecchi altri titoli, da *Splinter Cell: Double Agent*, che vede il ritorno di Sam Fisher su PC in grande stile, a *Flight Simulator X*, uno dei primi titoli che sfrutterà il nuovo sistema operativo Vista (ma che è compatibile anche con Windows XP, ovviamente), dal gestionale *Caesar IV* al più particolare e originale *DEFCON*.

Il periodo di grande abbuffata continua, insomma!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Medieval II: Total War 74
Splinter Cell: Double Agent 84
Flight Simulator X 88
Caesar IV 92
DEFCON 96
Sid Meier's Railroads! 98
Football Manager 2007 ... 100
Scudetto 2007 Championship Manager ... 102
The Sims 2: Pets.............. 104
Scarface: The World is Yours.......... 108
Mage Knight Apocalypse ... 110
Safecracker – The Ultimate Puzzle Adventure............ 112
Sam & Max: Culture Shock 113
The Settlers II 10th Anniversary 115
NBA Live 07 116
Wings over Europe Cold War: Soviet Invasion.. 117
F.E.A.R. Extraction Point.... 118
Boog & Elliot: A Caccia di Amici............. 119
Bliss Island....................... 119

BUDGET

Pax Romana 120
Mockba To Berlin 120

pag. 98

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: [illegible] al contagio di [illegible] virus, perdere i [illegible] e vivere come un naufrago nel centro di Milano
Gioco preferito: *Gothic 3*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: [illegible] tutti i tornei inter[illegible] di *PES* [illegible]. Anche dalla spiaggia. [illegible] altro che Fatal [illegible] Normal
Gioco preferito: *GTR* [illegible]

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera [illegible] consegnando i testi prima del dovuto, perché [illegible] "Risolve problemi"
Gioco preferito: *FIFA* [illegible]7

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: [illegible] per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria
Gioco preferito: *Men of Valor*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Fare impazzire i colleghi meno spiritosi [illegible] pranzo, con frasi inesistenti e sibilline, e piatti [illegible] dir poco diabolici.
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: G[illegible]dare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, senza fare mai la figura del saputello
Gioco preferito: *Splinter Cell: Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: C[illegible]edere istruzioni alla redazione su come stendere i pezzi [illegible] poi fare comunque di testa sua. Anzi "vostra"
Gioco preferito: *Sa[illegible] & Max: Culture Shock*

■ In *Medieval II* potrete scegliere tra le città "normali" e le fortezze: le prime creano ricchezza, le seconde armate.

GENERE: STRATEGIA

MEDIEVAL II TOTAL WAR

■ I cavalieri smontati si preparano alla battaglia: ogni soldato è diverso dagli altri.

Un regno per palcoscenico, dei principi come giocatori.

LINGUA COGNITA

***Medieval II* è tradotto in italiano, con l'esclusione del parlato. Il livello della traduzione varia tra il buono e il discreto.**

SAREBBE semplice descrivere ***Medieval II* partendo dal presupposto che tutti i nostri lettori abbiano provato il primo "episodio". Tuttavia, siamo abbastanza sicuri che questa magnifica saga appaia, al giocatore non appassionato di titoli di strategia, mostruosamente complessa e difficile da digerire. Augurandoci, quindi, che tutti coloro che non hanno provato *Medieval* non siano già passati alla prossima recensione, ne parleremo facendo finta che il suo illustre predecessore vi sia totalmente ignoto.**

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

In *Medieval II*, salirete sul trono di uno dei regni più importanti del Medioevo. L'anno della vostra ascesa è il 1080, una data piuttosto significativa. L'Europa sta uscendo dai secoli bui seguiti alla caduta dell'Impero Romano e i regni che diventeranno le nazioni moderne stanno letteralmente disegnando i propri confini nazionali con guerre infinite e atroci. Nel Mediterraneo, si sta scatenando la lotta per il controllo delle rotte commerciali, mentre nel Medio Oriente la prima crociata sta per strappare la Terra Santa ai musulmani. Nel frattempo, da est, appare di nuovo la minacciosa nube sollevata dai cavalli delle orde nomadi, i Mongoli.

Sarete liberi di scegliere il vostro trono tra cinque disponibili, ognuno caratterizzato da punti di forza e debolezze, sia militari, sia strategiche. Per esempio, l'Inghilterra può contare sulle unità armate di arco lungo, ma deve scontare delle truppe montate più deboli dei suoi concorrenti; inoltre, tolta la Scozia, non ha nemici naturali, dato che chiunque voglia aggredirla seriamente deve, prima di tutto, creare una forza marittima di prim'ordine per superare la Manica. La Francia, invece, ha una cavalleria molto potente, ma ha nemici su tutti i fronti: la Spagna a ovest, l'Inghilterra (già presente sul suolo francese) a nord, il Sacro Romano Impero e Milano a est.

Già la vostra prima scelta, dunque, influirà su tutta la campagna, anche perché ogni fazione ha un obiettivo diverso (normalmente, conquistare una cinquantina di regioni e qualche città "speciale", come Roma o Gerusalemme) entro il tempo limite, ovvero i 225 turni che vi separano dalla "fine" del gioco, l'anno 1530. Le fazioni disponibili all'inizio sono solo cinque, ma molte altre potrete "sbloccare", semplicemente eliminandole completamente dalla mappa - in totale, sono ben diciassette, e vanno dal Portogallo all'Egitto.

> "Salirete sul trono di uno dei regni più importanti del Medioevo"

ALLA CONQUISTA

Una volta scelto il regno, inizierà la campagna di conquista. Vedrete l'Europa, il bacino del Mediterraneo e l'Asia (fino al mar Caspio) e dovrete gestire il vostro impero da questa enorme "mappa" tridimensionale, un po' come nel "Risiko". La differenza tra il famosissimo gioco da tavolo e *Medieval II* è l'incredibile livello di dettaglio di quest'ultimo,

IL DEMO DI *MEDIEVAL II*

Sul CD 1 e sul DVD di GMC è presente, in esclusiva per l'Italia, il demo di *Medieval II*, che vi permette di affrontare un breve Tutorial e di combattere due battaglie storiche, Pavia e Agincourt.

MEDIEVAL CONTRO *MEDIEVAL II*

Rispetto al suo predecessore, il nuovo *Medieval* è semplicemente spettacolare, dato che utilizza una versione aggiornata del motore del già splendido *Rome*. La grafica è migliorata soprattutto nella sezione tattica, come si nota nelle immagini qui sotto. Abbiamo visto anche qualche piccola novità, davvero apprezzata: per esempio, è possibile costruire degli edifici, nelle città, che "mantengono" delle unità di guardia - in questo modo, ha senso anche alla fine della campagna costruire unità "deboli" come la milizia. Inoltre, alcune regioni separate da stretti corsi d'acqua, come il canale di Sicilia, sono "unite" da una freccia verde, che indica che non è necessario l'uso di navi per spostare le unità da una regione all'altra.

■ MEDIEVAL

■ ROME

■ MEDIEVAL II

REALISMO STORICO

Rome era stato realizzato con qualche "licenza poetica", per rendere più spettacolari le battaglie e più emozionanti le sfide strategiche. Per esempio, l'Egitto era difeso da un esercito anacronistico, di circa 500 anni più antico, con carri da combattimento al posto delle falangi di Tolomeo. *Medieval II*, fortunatamente, non risente di queste "divagazioni" e gli eserciti sono tutti molto più realistici. Alcune "tappe" storiche vengono attivate quando superate un particolare anno, quindi non potrete produrre obici e moschettieri dal 1080, nemmeno se sarete abilissimi. Rimane, invece, la possibilità, durante la battaglia, di usare frecce e proiettili infuocati – nella realtà, le frecce venivano "infuocate" molto raramente.

La valle del Po soccombe alla potenza del trono inglese.

che non ha molto da invidiare alle più sofisticate simulazioni strategiche, ma riesce allo stesso tempo a essere sempre immediato, divertente e comprensibile a tutti i giocatori, compresi quelli che non hanno mai toccato uno strategico nemmeno con un bastone.

Come nel "Risiko", *Medieval II* è diviso in turni, ognuno dei quali simula un certo periodo di tempo: al turno "estivo", in cui vedrete un'Europa verdeggiante e rigogliosa, si alterna quello invernale, dove i movimenti delle unità sono più lenti e le condizioni atmosferiche molto più brutte. Una volta che avrete mosso tutte le vostre unità, la palla passerà al computer che gestirà tutte le altre fazioni, comprese quelle del Papato e dei ribelli.

Il mondo è diviso in "regioni", ognuna delle quali ha una capitale: chi ha il controllo di questa, domina l'intera regione. È un'approssimazione che può sembrare esagerata, pensando all'Europa moderna: se un esercito invasore prendesse il controllo di Roma, non significherebbe per nulla avere il totale controllo del Lazio. Nell'Europa medioevale, tuttavia, dove tra le città esistevano soprattutto enormi spazi disabitati, è più comprensibile.

Queste città (circa un centinaio, da Lisbona a Tbilisi, nell'attuale Georgia) sono fondamentali per creare le vostre armate; la vostra abilità di strateghi non si misurerà quindi solo al momento del combattimento, ma anche per come saprete gestire i centri urbani, aggiustandone il livello di tassazione, decidendo quale tra le dozzine di strutture costruire, e via dicendo.

Le città, secondo la popolazione, appartengono a diverse "classi", che vanno dal villaggio protetto da palizzate ai grandi

DAL CONTADINO AL MOSCHETTIERE

In *Medieval II* troverete centinaia di unità diverse, dall'umile contadino fino agli splendidi cavalieri feudali, che presto o tardi indosseranno le corazze complete. L'ascesa della cavalleria verrà bruscamente bloccata dall'introduzione dei moschetti e dell'artiglieria, che nel volgere di pochi turni inizieranno a regnare sul campo di battaglia. Ogni fazione ha delle gustose unità "speciali": parecchi stati cristiani hanno Templari e Teutonici, Milano e Venezia contano sulla famosa fanteria leggera italiana, gli inglesi sugli arcieri con l'arco lungo, i Francesi sulla cavalleria pesante migliore. Ovviamente, le unità degli eserciti più esotici (almeno per noi europei) come Egitto, i Mori o i Timuridi sono ancora più particolari.

borghi medioevali: passare alla "classe" successiva è un investimento particolarmente gravoso per le casse del vostro regno, ma una città produrrà unità e una quantità di tasse inimmaginabili per i villaggi più piccoli.

Per la prima volta nella storia della saga di *Total War*, deciderete che "tipo" di metropoli costruire. La scelta è tra una città vera e propria, ricca di strutture "civili" come mercati, porti e laboratori, oppure una fortezza, decisamente più impostata sulla vita militare. Potrete passare da un "tipo" di città all'altro, modificando quindi l'impostazione di base, ma ciò vi costerà valanghe di fiorini e turni preziosi, quindi è opportuno riflettere fin dall'inizio se desiderate una Parigi metropoli o fortezza militare.

Le strutture che potrete costruire sono tantissime: si parte dalle stalle, dagli acquartieramenti delle truppe e dalla bottega del fabbro per arrivare a edifici maestosi, come le cattedrali, le accademie militari o i laboratori degli artigiani. Ogni struttura consente di avere dei "bonus" per la città, in termini di maggiore profitto per il vostro regno, oppure un morale migliore dei cittadini. La maggior parte delle strutture è comunque deputata allo sviluppo di unità militari sempre più avanzate. Anche in questo caso, partirete da "semplici" soldati armati di lancia o truppe montate, per arrivare a unità specializzate, come i cavalieri feudali, nelle magnifiche tenute con le insegne del vostro regno e dalla portentosa carica sul campo di battaglia, oppure i fanti corazzati dalla testa ai piedi, o armati di arco lungo. In *Medieval II*, inoltre, irrompono con tutta la loro esplosiva furia le armi da fuoco, in particolar modo obici e cannoni, che spazzeranno via dal campo di battaglia i nemici e abbatteranno anche le mura più spesse.

Certe strutture permettono di "migliorare" le unità militari (fornendole di armi o armature più avanzate): un'unità di cavalieri con armatura in cuoio verrà massacrata dagli arcieri, mentre una con corazza potrà resistere più a lungo. Altri edifici, invece, vi faranno creare degli "agenti", quali spie, ambasciatori, assassini e preti, che serviranno in modo meno "diretto", ma non per questo meno incisivo, la vostra causa.

Oltre alle città e alle fortezze, infatti, sono

SALVATE IL GENERALE RYAN

Sebbene sia possibile salvare in qualsiasi momento durante la sezione strategica (quindi, sulla mappa), non è consentito farlo durante le battaglie. Questo è un peccato, dato che alcuni scontri sono davvero monumentali e durano anche più di un'ora.

BATTAGLIA NAVALE

Purtroppo, le battaglie navali saranno gestite automaticamente dal computer – potrete solo decidere di fuggire, se la flotta avrà ancora "punti movimento". Lo scontro verrà risolto confrontando il numero di "marinai" presenti sui vascelli (non gli eventuali eserciti, che potranno solo affondare in caso di sconfitta) e l'esperienza dei comandanti.

Controllare Creta e Cipro sarà fondamentale, se vorrete recuperare la Terra Santa. Oppure, se giocherete con una fazione musulmana, per difendervi!

I RIBELLI

Come negli altri *Total War*, la fazione ribelle comprende sia briganti che sorgono "spontanei" dal nulla, sia eventuali eserciti rimasti senza Re (capita quando uccidete l'ultimo discendente di una casata e gli conquistate l'ultima città).
A differenza del primo *Medieval*, tali compagini sono molto più calibrate, e non vi capiterà di vedere un'armata di briganti che contempli cavalieri feudali!
Inoltre, in *Medieval II* esistono persino gli "agenti" ribelli: sono streghe ed eretici, che non solo creeranno scompiglio e terrore nelle vostre lande, ma se lasciati agire indisturbati attireranno l'attenzione del Papato, che potrebbe mandare un inquisitore per perseguitarli.

Le gualdrappe sulle montature dei cavalieri feudali sono semplicemente fantastiche.

Dopo aver sfondato le mura, è il momento di andare sulla breccia e vincere la resistenza dei difensori della città.

IL CONSIGLIO GIUSTO

Come negli altri *Total War*, sarà onnipresente un consigliere che vi dirà sempre cosa fare, soprattutto all'inizio. Quale unità produrre, quale edificio costruire, come comportarvi nelle battaglie, a cosa servono le "funzioni speciali" di alcune unità, e via dicendo. L'aiuto nella sezione strategica è davvero completo e vi consente quasi di giocare senza avere mai letto il manuale. Potrete configurare il livello di aiuto da "solo per le novità" a "aiuto a ogni passo". In battaglia è un po' meno utile e presto lo disattiverete.

presenti sulla mappa sia gli agenti, sia gli eserciti – la vostra "spada" – che vi saranno necessari per difendere l'impero, ma anche per conquistare le regioni vicine. A differenza del primo *Medieval*, la posizione dell'esercito sulla mappa è molto importante, per i movimenti così come per gli inevitabili combattimenti. Spostare un gruppo di lente catapulte attraverso le Alpi sarà un procedimento più laborioso che muovere dei cavalieri in pianura, e vi costerà diversi turni; inoltre, quando dovrete combattere, la battaglia si svolgerà esattamente nel punto in cui sarà il vostro esercito. Se sarà vicino a un lago o a un fiume, troverete il corso d'acqua. Se sarà vicino a un bosco, vi scontrerete nella foresta; se sarete nei pressi di una montagna, preparatevi a una bella scalata.

LE GRANDI BATTAGLIE

Di fatto, *Medieval II* è composto da due giochi integrati perfettamente uno nell'altro. Quello descritto finora è uno strategico a turni, che per accuratezza e profondità può essere tranquillamente paragonato a *Europa Universalis II* o a una partita su una mappa "storica" di *Civilization*; l'altro consiste nella battaglia tattica, che invece è gestita in tempo reale. Attenzione, però, *Medieval II* non va confuso con altri RTS, come *Warcraft III* o *Age of Empires*. La battaglia è una simulazione tattica di prim'ordine, con cui va "risolto" lo scontro tra i due eserciti. Non si tratta semplicemente di accumulare unità potenti e scatenarle in una carica finale contro il nemico, anche perché non esiste un'unità universalmente più forte delle altre. La cavalleria pesante più corazzata può battere facilmente degli arcieri, mentre se la cava piuttosto male se carica frontalmente le picche; l'artiglieria è in grado di infliggere danni semplicemente disastrosi alle file nemiche, ma non se la vostra formazione viene aggirata dalla cavalleria leggera e gli artiglieri massacrati senza pietà.

Per prima cosa, dovrete schierare le truppe sul campo: il computer le posiziona nel modo più "classico", ovvero con la fanteria al centro, le macchine da guerra dietro, e la cavalleria ai lati. Tuttavia, scoprirete presto che è meglio studiare la situazione geografica e sfruttare boschi, abitazioni, montagne e fiumi a vostro vantaggio. Per esempio, combattendo contro un nemico più numeroso, ma sprovvisto di unità in grado di attaccare a distanza, è meglio posizionarsi su una collina e bersagliarlo con archi e artiglieria mentre avanza. Se l'avversario ha parecchie unità a cavallo e voi, invece, avete prevalentemente forze appiedate, vi conviene posizionarvi vicino a un bosco o a una montagna invalicabile, così da evitare l'aggiramento.

Una volta iniziato lo scontro, controllerete le unità del vostro esercito come in un classico RTS. In *Medieval II*, però, sarà sempre possibile mettere in pausa, "congelando" la battaglia, per studiare la situazione e impartire gli ordini alle truppe anche mentre queste sono "in stasi". Con questo semplice accorgimento, assente nella maggior parte degli altri RTS, *Medieval* acquista la profondità e la complessità degli strategici a turni, pur rimanendo più intuitivo e veloce.
D'altra parte, soprattutto nelle situazioni in cui il nemico ha più truppe di voi (e capiterà

IL NUOVO MONDO

Una novità rispetto al precedente *Medieval* è che, da una certa data, avrete accesso a una nuova porzione di mappa, rappresentante il Nuovo Mondo. Li troverete sconfinate ricchezze e una fazione inedita, gli Aztechi, che però potrete controllare solo nelle battaglie "secche" (non in campagna).

■ I cannoni, disponibili solo dopo un certo anno, sono essenziali per sfondare le mura più alte e resistenti.

spesso!), sarà l'abilità del generale a decidere le sorti della battaglia. Ordinare alla cavalleria pesante di caricare il fianco della formazione avversaria al momento giusto, oppure decidere di concentrare il tiro degli archi sui lancieri sono azioni che fanno la differenza tra una clamorosa vittoria e una sonora sconfitta. Scoprirete, battaglia dopo battaglia, quali unità sono più vulnerabili al tiro delle frecce, quali alle truppe montate e quali alla fanteria pesante; allo stesso tempo, noterete che le truppe sul campo hanno un loro "morale", e che non sarà necessario massacrarle tutte per ottenere la vittoria. Colpitele con armi incendiarie, e le vedrete sussultare. Mettete in fuga o, meglio ancora, uccidete il loro generale, e noterete il fronte nemico ondeggiare, e le unità meno sicure fuggire. Attaccatele sul fianco mentre sono già impegnate in uno scontro frontale, oppure assalitele da dietro, facendo uscire delle truppe nascoste in un bosco, e il loro morale crollerà. Il controllo del morale degli uomini è così accurato, che basterà far sfilare un'unità di cavalleria dietro un blocco solido di picche (che solitamente temono ben poco), per vedere alcuni soldati girarsi per fronteggiare gli avversari alle spalle, altri darsi alla fuga.

E non si tratta di consigli contenuti nel manuale del gioco, ma presi da libri sull'arte militare, che - e questo è il bello - si applicano totalmente a *Medieval II*, come d'altra parte a tutti i titoli della serie *Total War*.

Un discorso a parte lo meritano gli assedi, che in questo titolo assumono un'importanza fondamentale. Le mura delle città o - ancora peggio - quelle delle fortezze possono rappresentare un ostacolo formidabile anche per l'esercito più coraggioso e il generale più abile. Dovrete munirvi di macchine da guerra (che vanno da catapulte e onagri ai primi obici e cannoni), per sfondare le porte e i bastioni delle città, per poi assalire la breccia con le vostre truppe. Il guaio è che i centri abitati più grandi hanno diverse cinte murarie, quindi dovrete prepararvi a diversi assalti consecutivi.

QUASI COME AL CINEMA

A rendere coinvolgenti ed entusiasmanti le battaglie di *Medieval II* ci pensa un motore grafico che è semplicemente fantastico, la realizzazione del sogno di ogni appassionato di Storia e di wargame. Scordate i "quadratoni" che simboleggiano divisioni, brigate e plotoni sui testi militari; dimenticate completamente gli strategici in quadricromia. Vi sembrerà di assistere a un film, anzi, di essere dentro un film, come "Braveheart" o "Le Crociate".

Il campo di battaglia è realizzato in modo splendido e vedrete boschi, fiumi, abitazioni, ma persino campi d'erba sulla soglia del fotorealismo. Sono, però, le unità a risultare di una bellezza quasi incredibile. Grazie all'esperienza accumulata con il primo *Medieval* (in cui le unità erano composte da soldati bidimensionali) e al già splendido *Rome: Total War*, Creative Assembly ha creato delle unità magnifiche. In generale, tutte sono costituite da soldati diversi uno dall'altro, e ciò già evita lo spiacevole effetto di vedere eserciti di "omini" identici come nei titoli del passato: un particolare dell'armatura o degli abiti li rende sempre differenti, dando vita a un "look" di unità uniforme, ma non "clonata". Inoltre, i soldati si muovono in modo verosimile, quindi

"La vostra abilità di strateghi non si misurerà solo al momento del combattimento"

non tutti all'unisono. Quando combatteranno, se vi avvicinerete con la telecamera, noterete che lo faranno tutti in modo diverso: un fante alzerà la picca, un altro la conficcherà in un nemico; un cavaliere menerà fendenti, mentre un secondo si esibirà in una impennata.

Sono proprio i cavalieri e i fanti feudali, ovvero le unità più colorate e decorate con i simboli araldici del vostro regno, a conquistare l'Oscar dell'accuratezza certosina: il sottile intreccio degli ornamenti che incominciano le insegne è semplicemente fantastico, e sembra quasi incredibile che Creative Assembly abbia creato delle truppe così particolareggiate per un gioco in cui - spesso - durante le battaglie più concitate, non noterete nemmeno il colore di una gualdrappa.

Ulteriore caratteristica spettacolare di *Medieval II* sono gli assedi: le città sono realizzate con altrettanta cura, e non solo vedrete maestosi castelli e cinte murarie da favola, ma anche le strutture che sono presenti nella città (come campi di addestramento o fabbri) - da questo punto di vista, un vero passo in avanti rispetto a *Rome*.

Resta qualche piccola imperfezione: il fatto che, ogni tanto, i soldati si "compenetrino" fra loro

■ I Timuridi sono l'unica fazione ad avere gli elefanti - purtroppo, non potrete utilizzarla nella campagna.

è un dettaglio che passa quasi inosservato; durante gli scontri, invece, spesso si vedono uomini che tirano colpi a vuoto e altri che vengono colpiti da armi invisibili. Dalla distanza normale di gioco, quella che utilizzerete durante le battaglie, questi difetti non si notano nemmeno; zoomando per ammirare gli scontri quasi in prima persona, danno un po' fastidio, ma sono totalmente perdonabili, a nostro avviso.

LA GUERRA PER GIOCO

Al di là della splendida grafica, riuscire a battere un nemico che vi supera in numero e mezzi è una vera soddisfazione. Il computer combatte molto bene e reagisce alle tattiche "normali" in modo convincente. Se lo attaccherete con gli arcieri si farà sotto, se tenterete di prenderlo sul fianco ruoterà il fronte per evitare la minaccia. La sua Intelligenza Artificiale mostra qualche intoppo solo in situazioni limite. Abbiamo combattuto una battaglia, nei pressi delle Alpi, in cui l'esercito nemico era in una specie di vallata molto stretta e noi eravamo su uno dei due "monti". Abbiamo potuto massacrarlo quasi senza subire perdite, lasciando fare tutto il lavoro agli arcieri, dato che non sembrava

BATTAGLIE PRONTE ALL'USO

Come al solito, sono presenti delle battaglie storiche già "pronte". Rispetto al primo *Medieval*, abbiamo notato un maggiore realismo nello schieramento "storico", soprattutto in Agincourt (dove, addirittura, dovrete aspettarvi il duca Clignet De Brabant alle vostre spalle!). Queste battaglie sono ottime per scoprire come "funzionano" delle unità particolarmente sofisticate e disponibili nella parte finale della campagna.

TERRA COGNITA

GLI INGLESI

L'isola britannica può contare su una posizione forte. A parte la debole Scozia, nessuno è in grado di aggredire Albione senza affrontare la Manica. Dal punto di vista delle unità, gli Inglesi vantano una fanteria pesante di ottimo livello (in particolare, i fanti armati di arco lungo), ma non su una cavalleria altrettanto promettente.

DANIMARCA

La posizione geografica può sembrare scomoda, con così tanti stati potenti intorno ai suoi confini: tuttavia, è anche ricca di opportunità, soprattutto per il commercio marittimo e per l'espansione tra il Sacro Romano Impero e la Francia a sud.

FRANCIA

Il "giardino d'Europa" è molto vulnerabile. Con i regni potenti che premono lungo i suoi confini, deve proteggersi con molta astuzia. La sua cavalleria pesante è la più efficace del periodo e la fanteria migliora con il passare dei turni, quindi è necessario tenere duro all'inizio.

GLI AZTECHI

Dopo una certa data, potrete attraversare l'Oceano e arrivare nel Nuovo Mondo, dove vi attendono sconfinate ricchezze e una nuova fazione da combattere. Non potrete, però, giocare la Campagna dalla parte degli Aztechi (potrete condurli in battaglia negli scontri "instantanei").

MILANO

Grazie al porto di Genova, Milano può prosperare sia sul commercio terreste, sia su quello marittimo. Militarmente parlando, con il Papato a sud, l'espansione in quella direzione è impossibile.

SPAGNA

Oltre al nemico "naturale", i Mori, la Spagna deve vedersela sia con il Portogallo, che si è appena proclamato indipendente, sia con la pressione da ovest della Francia. Per sua fortuna, può contare su una cavalleria eccellente e su unità navali di prim'ordine.

PAPATO

Non può essere eliminato mai del tutto. Non vi attaccherà facilmente, ma se vi scomunica potrebbe essere pure peggio. Se, poi, indice una crociata contro di voi, sono guai seri. Tuttavia, potrete controllarlo eliminando un Papa ostile e facendone eleggere uno compiacente.

I MORI

La costa nord-ovest dell'Africa è il vostro regno e le uniche strade per l'espansione sono verso la Spagna (dove vi attendono ben due formidabili nemici) e verso est, dove invece dovrete combattere contro gli altri stati musulmani. L'esercito moresco ha un buon mix di forze. Manca solo di unità potenti nel tardo periodo e di cavalleria pesante.

RUSSIA
Debole come un pulcino, ma con un futuro da orso. Il regno dei Rus è in un equilibrio precario tra nemici antichi, come la Polonia, e nuovi, come i popoli nomadi che vengono da est. Come è prevedibile, per difendersi dovrà basarsi sulla sua cavalleria.
IL SACRO ROMANO IMPERO
Sotto questo nome a dir poco fuorviante si cela l'impero degli stati centrali europei che, in epoca moderna, diventerà la Germania. La posizione è fantastica e permette di espandersi praticamente in ogni direzione. Tuttavia, è anche la sua più grande debolezza, dato che i nemici arrivano da tutte le parti.
TIMURIDI
I popoli delle steppe minacciano tutti i regni europei e islamici loro vicini: si comporteranno come le orde di *Barbarian Invasion*, distruggendo quello che troveranno piuttosto che conquistando. Non è possibile giocare la Campagna usando questa fazione.
UNGHERIA
Se cercate una sfida di alto livello, avete trovato pane per i vostri denti. Con vicini voraci come il Sacro Romano Impero, la Polonia, la Russia a Bisanzio, non avrete di che annoiarvi. E non dimenticatevi delle orde nomadi a est...
VENEZIA
Sebbene abbia dei vicini piuttosto potenti, il dominio del mare permetterà a Venezia di espandersi velocemente in tutto l'Adriatico e il Mediterraneo. La tattica vincente è di conquistare basi sulla costa, controllando la via verso la Terra Santa.
L'IMPERO BIZANTINO
L'imperatore di Bisanzio ha un compito particolarmente difficile: cambiare la Storia e resistere all'invasione turca, e riconquistare l'enorme impero di cui è discendente. Per questa missione può puntare su una cavalleria particolarmente abile, su arcieri di prim'ordine, ma deve scontare una fanteria pesante peggiore e la quasi totale assenza di armi da fuoco.
L'IMPERO TURCO
Partendo dall'Anatolia, i Turchi possono spingere solo verso ovest: a nord le fredde steppe sono dominate dalle orde nomadi, e sud i deserti dai compagni di fede musulmana. Bisanzio sarà il loro primo obiettivo e, da lì, potrà partire l'invasione dell'Europa. Sempre che nessuna alleanza cristiana li fermi in mezzo all'Adriatico...
REGNO DI SICILIA
La Sicilia è piazzata praticamente in mezzo alla mappa di *Medieval*, e questo garantisce al suo signore ampia libertà di manovra: espandersi a est, verso l'ormai debole Impero Bizantino, a ovest verso la penisola iberica, o a sud, muovendo contro i musulmani?
L'EGITTO
La dinastia Fatimide controlla il fertile delta del Nilo e parte del Medio Oriente. Sebbene sia "incastrato" tra stati musulmani, l'Egitto dovrà presto vedersela con le orde di cristiani decisi a "liberare" la Terra Santa e inquadrati nelle Crociate. La cavalleria Mamelucca è fortissima, ma non così la fanteria pesante.

Le battaglie vedono combattere migliaia di soldati: lo spettacolo è impressionante.

MISSIONE PER CONTO DI DIO

Mentre in *Rome* era il Senato ad assegnare le missioni da compiere, in *Medieval II* sarà una specie di Concilio dei nobili – la differenza è che potrete ignorare le loro richieste, senza incorrere in nessuna sanzione. Le "missioni" che non vi converrà prendere sotto gamba saranno quelle provenienti dalla Santa Sede, che non solo vi "inviterà" alle crociate, ma spesso vi ordinerà di cessare i combattimenti contro una fazione cristiana. Questo, ovviamente, se non apparterrete a una fazione musulmana! Quando le vostre città cresceranno, appariranno anche delle gilde (come quella dei mercanti o dei fabbricanti di spade), che vi proporranno obiettivi come la conquista di una città.

Tra gli agenti, l'assassino è quello che deve "fare più pratica" per riuscire nelle missioni. È anche l'unico modo per levarsi di torno velocemente un inquisitore.

Gli scontri navali sono – purtroppo – ancora gestiti in modo automatico.

"trovare la strada" per attaccarli in corpo a corpo. Qualche problema di "path-finding" (ovvero la capacità di seguire il percorso più breve tra un punto e un altro) ce l'hanno anche le vostre unità, soprattutto la cavalleria, che nel nostro esempio, in diverse occasioni, si "spostava" lentamente quasi senza meta, oppure attaccava l'unità sbagliata. Niente di drammatico o irreparabile, e che non possa essere risolto facilmente dalla prima patch che uscirà, inevitabilmente, abbastanza presto. È rimasto un bug presente nei titoli precedenti della saga: quando le macchine da guerra hanno i nemici entro il raggio d'azione, ma un ostacolo (un edificio o una parete rocciosa) blocca i colpi, non sparano. La cosa sarà particolarmente fastidiosa quando dovrete difendere una città e, spesso, le catapulte e l'artiglieria non riusciranno a superare il vostro stesso muro di cinta, senza essere in grado di colpire il nemico.

La I.A. del computer zoppica anche se si vede aggredita con tattiche poco inusuali. Se muoverete i pezzi di artiglieria di fronte al vostro esercito per colpire il nemico, questi reagirà caricando i serventi ai pezzi. Se, invece, concentrerete l'artiglieria su uno dei fianchi, il nemico rimarrà spesso "indeciso" sul da farsi, e nel frattempo lo bersaglierete in tutta tranquillità. Non potrete permettervi molti errori, però, dato che se lascerete delle unità isolate, soprattutto le lente fanterie o gli arcieri, l'avversario vi sarà subito addosso; il computer è specializzato anche nello sfruttare i fianchi del vostro schieramento, quindi attenzione alle ali.

E IL PROSSIMO *TOTAL WAR*

Per ora, non se ne sa nulla. Il fatto che *Medieval II* sia stato sviluppato dallo studio australiano di Creative Assembly, e non da quello "tradizionale" inglese, fa supporre che i lavori fervano su un nuovo capitolo con parecchie novità. Nel campo delle ipotesi, noi votiamo per un *Total War* napoleonico o uno ambientato nel periodo biblico, tra Assiri, Babilonesi e antichi Egizi.

> **"Obici e cannoni spazzeranno via dal campo di battaglia i nemici"**

In teoria, è possibile saltare completamente le battaglie e lasciar decidere al computer l'esito degli scontri in modo automatico: sebbene tale sistema sia utile in alcune situazioni, vi consigliamo di combattere gli scontri più maestosi sempre di persona. In primo luogo, è appagante; inoltre, un giocatore umano è in grado di sfruttare al meglio le proprie unità e gli eventuali errori del nemico. In modo non solo da ribaltare scontri all'apparenza persi in partenza, ma anche da ridurre al minimo le perdite, e risparmiare le unità per la battaglia successiva.

DALLE ALPI ALLE PIRAMIDI

Sebbene le battaglie siano uno spettacolo per gli occhi e un divertimento pazzesco per la mente, la sezione strategica di *Medieval II* è il cuore pulsante della campagna strategica. Gestire le città di persona è fondamentale, soprattutto nella prima metà del gioco, quando avere un campo d'addestramento per cavalieri pesanti è la conquista agognata per ottenere un vantaggio sensibile sul vostro nemico più vicino.

La scelta, introdotta in questo capitolo, di avere fortezze militari e città pone dilemmi interessanti. Le seconde permettono di sviluppare meglio l'economia del vostro regno, quindi sono fondamentali. Le fortezze, d'altro canto, vi consentono di avere delle unità militari piuttosto potenti e in breve tempo, molte delle quali non saranno mai disponibili nelle città. Durante una nostra campagna, abbiamo conquistato la valle padana, scoprendo dopo anni di guerra che Milano, Venezia, Genova e Bologna erano tutte città. Nessuna fortezza era a portata di mano, quindi le nostre unità militari più avanzate, come la cavalleria pesante, non potevano essere "rimpiazzate" velocemente – abbiamo dovuto organizzare una "gita di gruppo" fino a Berna!

D'altra parte, conquistare tre o quattro città sviluppate come quelle del Lombardo Veneto ci ha permesso di rimpinguare in pochi turni il nostro forziere e, di conseguenza, di far fiorire il nostro regno da un confine all'altro.

L'uso degli agenti non presenta enormi novità: spie e assassini fanno il loro sporco lavoro, mentre i diplomatici permettono di dialogare con i nemici nei rari momenti di tregua. L'aspetto diplomatico, che ci era stato promesso sarebbe stato completamente rivisto, è migliore rispetto ai titoli precedenti, ma non in modo sconvolgente. In particolare, non ci è parso possibile conquistare un impero e

GUERRE VIA INTERNET

Le modalità di gioco online sono simili a quelle di Rome: *Total War*. Rome aveva presentato dei problemi nei combattimenti online (soprattutto nel "path-finding", ovvero nel movimento) che in Medieval II ci sono sembrati risolti, durante le sfide tenutesi in redazione. Tuttavia, preferiamo rimandare un giudizio completo alle pagine dell'Extended Play, nella rubrica Next Level, quando i server pubblici saranno attivi.

I ribelli hanno i loro agenti: streghe ed eretici che diffondono paura e caos. Per eliminarli, dovrete mandare un prete davvero convinto delle sue idee.

La modalità diplomatica è migliorata leggermente. Tuttavia, non potrete "vincere" solo con essa.

Durante il turno "invernale" sarà più facile combattere con il cattivo tempo – una manna, se il vostro nemico avrà molte unità da tiro.

neanche difendere il proprio regno con i soli sforzi diplomatici (via che, invece, è praticabile in titoli meno guerrafondai come *Europa Universalis*). In teoria, è consentito chiedere a uno stato più debole di divenire vostro vassallo, ma è un'opportunità che vedrete realizzarsi molto poco spesso.

Una menzione speciale la merita lo Stato Pontificio. Il Papa esercita su tutti gli stati cristiani un'influenza notevole e sarà il proverbiale ago della bilancia in molte guerre. In particolare, vi capiterà spesso di essere sul punto di sopraffare un nemico e scoprire che, se continuerete nei vostri minacciosi intenti, rischierete di deludere le aspettative del Pontefice. Se metterete a dura prova la sua pazienza, otterrete solo la scomunica, che in pratica è un "via libera" per tutti gli altri stati cristiani ad aggredirvi senza rischiare gli strali papali. In casi estremi, il Papa potrà indire una crociata contro di voi. In questo caso saranno davvero guai, dato che unità nemiche di mezzo mondo si dirigeranno verso il vostro stato!

Abbiamo notato che gli ultimatum papali sono piuttosto onerosi da rispettare: infatti, capitano nei momenti meno opportuni, proprio quando state per cingere d'assedio la capitale del regno alleato al Pontefice. Non solo sono di una tempestività quasi sospetta, ma se vi chiedono di non attaccare una fazione per una decina di turni, ciò non implica che la fazione stessa non sia libera di colpirvi – e voi potrete solo difendervi! Onestamente, ci sono sembrati un po' troppo limitativi.

D'altra parte, potrete tentare di influire voi sul Papato. La via militare è sconsigliabile, in quanto lo Stato Pontificio non sarà mai eliminabile dalla mappa; anche conquistando Roma, il Papa troverà sempre una regione cristiana dove spostare la propria sede e il proprio potere temporale. Costruendo cattedrali nelle vostre città, invece, potrete ottenere un seggio all'elezione del Papa e, con un po' di abilità, riuscirete a far occupare il soglio di Pietro da un Papa che vi veda di buon occhio – allora potrete addirittura proporgli di indire una crociata contro un vostro nemico!

ASSISTENTI COMPUTERIZZATI

Quando il vostro regno inizierà ad assumere dimensioni titaniche (per vincere la Campagna, dovrete conquistare qualcosa come 45 regioni, oltre la metà di quelle presenti), potrete ricorrere all'aiuto del computer per gestire le città.

La gestione automatizzata è di buon livello e difficilmente vedrete i vostri "sindaci" virtuali commettere errori madornali. Potrete persino decidere di impostare la spesa generale dei vostri governatori, tra "spendi tutto per la prosperità dell'Impero" e "metti tutto da parte". Anche se deciderete di gestire ogni città direttamente, potrete chiedere consiglio al computer, che vi dirà verso quale unità militare o struttura converrà indirizzarsi, e perché – cosa molto importante, dato che questo vi permetterà di scoprire qualche "trucchetto" altrimenti poco visibile.

Come abbiamo scritto, avrete modo di far decidere le battaglie al computer, che terrà conto della composizione degli eserciti e delle abilità del generale in capo alle truppe. La "previsione" viene espressa anche prima della battaglia, mediante una barra di due colori: maggiore sarà la porzione blu, più elevata sarà la vostra potenza nei confronti del nemico. Questo perché 30 cavalieri pesanti valgono molto più di 300 contadini non addestrati, quindi non contano solo i numeri. Sebbene le battaglie siano divertentissime e soddisfacenti, prevediamo che anche il giocatore più guerrafondaio, prima o poi, ricorrerà alla risoluzione automatica delle stesse, dato che soprattutto verso gli ultimi 30 turni della campagna, quando – si spera – il vostro regno sarà molto esteso, dovrete combattere diverse ogni turno. Vi consigliamo di "delegare" negli scontri contro gli eserciti ribelli, che solitamente sono più "semplici" e quindi più noiosi, e anche in qualche assedio: infrangere due cinte murarie per distruggere tre unità nemiche di contadini può risultare, alla lunga, un po' ripetitivo.

21 FAZIONI POSSONO BASTARE?

Inizialmente, potrete scegliere tra cinque fazioni. Quando, durante la campagna, toglierete di mezzo uno degli altri regni, sarete poi in grado di iniziare un'altra campagna con la fazione eliminata, con qualche eccezione.

FAZIONI INIZIALI
Inghilterra
Francia
Venezia
Sacro Romano Impero
Spagna

FAZIONI SBLOCCABILI
Milano
Regno di Sicilia
Portogallo
Scozia
Bisanzio
Polonia
Russia
Danimarca
I Mori
I Turchi
Ungheria
Egitto

FAZIONI NON GIOCABILI
Papato
Aztechi
Mongoli
Timuridi

HARDWARE NEL MEDIOEVO

Per essere apprezzato al 100%, *Medievol II* richiede un hardware di prim'ordine. Le splendide battaglie che vedete in queste pagine sono giocabili con un buon frame rate solo con schede 3D potenti, dalla 6800 GT in su. Gli effetti di luce sulle armature, che rendono gli eserciti quasi fotorealistici, impongono schede in grado di supportare i Pixel Shader 2.0. Se il vostro computer è meno potente, le battaglie tattiche potrebbero diventare un po' troppo lente.

Sono presenti le opzioni introdotte dall'espansione di *Rome, Barbarian Invasion*. È possibile combattere di notte e attraversare i fiumi a nuoto.

L'esercito di Sua Maestà è arrivato in Terra Santa e si appresta a attaccare Gerusalemme e Acri. Una volta "vinta" la campagna, potrete giocare con tutte le altre fazioni disponibili.

Esistono ancora le battaglie "per i ponti" (presenti da *Shogun: TW*). Ora, però, i cannoni permettono di colpire ben oltre i fiumi

Tuttavia, sarà anche bene tenere d'occhio come vengono ripartite le perdite tra le vostre unità: spesso il computer toglie "un po'" di soldati da ogni unità presente nel combattimento, e ciò penalizza soprattutto le unità meno numerose, segnatamente le artiglierie e le macchine da guerra in genere.

D'altra parte, se proprio non sopportate la sezione tattica delle battaglie, potrete giocare *Medieval II* come se fosse un gioco di strategia alla *Civilization*, lasciando la guerra sul campo al PC. Francamente, però, pensiamo che un giocatore che segua tale pratica si perda molto del divertimento offerto da questo splendido titolo. La sezione strategica è, dunque, completa e divertente. Il fatto di dover eliminare la maggior parte delle fazioni prima di poterle scegliere aggiunge un pizzico di rigiocabilità - siamo sicuri che molti nostri lettori sceglieranno subito Venezia (l'unica fazione italiana giocabile all'inizio) per distruggere Milano o il Regno di Sicilia, per poi ricominciare subito con uno di questi due stati!

Il divertimento è garantito anche da una I.A. strategica molto acuta. I vostri nemici computerizzati sapranno sfruttare al meglio spie e diplomatici, per scoprire i punti deboli del vostro regno e attaccare le città più sguarnite quando meno ve lo aspetterete, o quando sarete più vulnerabili perché avrete spostato le truppe vicino a un centro abitato avversario molto distante.

I regni rivali riescono anche a giocare bene a livello diplomatico, soprattutto contro di voi: ecco che la Francia si alleerà con l'Inghilterra prima di attaccare il Sacro Romano Impero, per proteggersi le spalle. E la Spagna vi attaccherà dove farà più male, all'improvviso, dopo anni di solida alleanza, mentre sarete impegnati in Terra Santa o a contrastare la diabolica Milano.

In *Medieval II* non mancano le scelte bizzarre, che però non danneggiano la giocabilità. Abbiamo attaccato Genova solo per scoprire che, al suo interno, erano presenti sette unità di catapulte, senza nemmeno una di milizia cittadina. Più spesso, abbiamo visto unità nemiche scagliarsi in modo insensato contro eserciti molto più potenti, ma queste possono essere spiegate come "azioni di disturbo".

Oltretutto, ogni regno è piuttosto caratterizzato e, se da una parte Inghilterra, Scozia e Francia offrono "problematiche" simili (a livello di difficoltà differente - vincere con la Scozia sarà molto complesso!), comandare Egiziani o Ungheresi è quasi un gioco diverso, dato che le unità sono significativamente differenti, così come la regione geografica. E non dimenticate che più a est inizierete, più sarete vulnerabili all'aggressione dei Mongoli che, come le orde di *Barbarian Invasion*, non avranno una città fissa e - almeno all'inizio - vagheranno per la mappa distruggendo tutto quello che troveranno.

> "Qualche problema di path-finding ce l'hanno anche le vostre unità, soprattutto la cavalleria"

Dato che *Medieval II* è molto ricco e complesso, a meno che non siate degli appassionati della saga, vi consigliamo di iniziare al livello di difficoltà minimo e di completare una campagna - vi ci vorranno almeno tre o quattro giorni di gioco intenso, una trentina di ore abbondanti. Strada facendo, imparerete la maggior parte dei "trucchi" e dei meccanismi di *Medieval II*, eliminerete qualche fazione e sarete pronti per una seconda campagna a livello di difficoltà maggiore. Altrimenti, iniziando subito a livello "difficile", vi troverete dopo qualche ora di gioco e una trentina di turni con le città in rivolta, i forzieri vuoti e i nemici che premeranno sui confini. Una bella frustrazione...

REMAKE O SEGUITO?

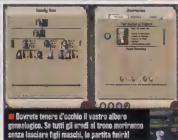
Di solito, nel mondo dei videogiochi, siamo abituati a vedere "capitoli" o "episodi" di una saga. Dei "seguiti", insomma. *Medieval II* rappresenta un'eccezione. È un gioco del 2001 rimesso a nuovo. Un remake.

È una cosa che succede più spesso sul grande schermo, ma visto il divario tecnologico tra il primo e il secondo *Medieval*, non ci lamentiamo certo. La mappa strategica è anni luce avanti rispetto a quella di *Medieval: Total War*, in cui non c'erano indicazioni geografiche e gli eserciti "saltavano" da una regione a quella vicina. Le battaglie hanno mantenuto la

MODIFICARE LA STORIA

Come è successo per *Rome*, siamo piuttosto sicuri che, non appena uscirà il gioco, inizieranno ad apparire dei Mod per *Medieval II*. Per *Rome* sono state realizzate decine di Mod: alcuni modificavano leggermente le prestazioni delle truppe, altri erano delle "total conversion", come quella mastodontica del *Realism Mod*, che rendeva il gioco ancora più fedele alla Storia (www.rometotalrealism.com) o quella che trasportava Rome all'epoca napoleonica (ancora in fase di ultimazione: http://lordz.thelordz.co.uk/index.php?index).

Gli assedi sono una parte fondamentale del gioco: senza città e fortezze, non controllerete le regioni.

Salendo sul trono degli stati musulmani o della Russia, si affrontano minacce e sfide completamente diverse: Mongoli e Timuridi premono da est, i cristiani con le loro crociate da ovest.

Dovrete tenere d'occhio il vostro albero genealogico. Se tutti gli eredi al trono moriranno senza lasciare figli maschi, la partita finirà!

I cannoni, che iniziano a essere disponibili dopo un centinaio di turni, sono devastanti anche contro le truppe. Niente corazze contro i loro proiettili!

stessa profondità strategica, ma ora hanno un aspetto semplicemente fantastico, anche se questo rende *Medieval II* un gioco dai requisiti hardware particolarmente esosi.

Sono tre gli aspetti che, a nostro avviso, potevano essere migliorati ulteriormente. In primo luogo, le battaglie navali sono rimaste identiche a quelle dei primi titoli della saga *Total War*: vengono gestite automaticamente dal computer, che decide il vincitore in base al numero dei "marinai" presenti sui vascelli coinvolti e – in modo più limitato – al tipo di nave e all'esperienza degli equipaggi. Per il prossimo *Total War*, in qualunque epoca storica sarà ambientato, vorremmo vedere qualcosa di più tattico e che richieda più materia grigia di quanta ne serva per fare una sottrazione. Inoltre, ci spiace non poter salvare durante le battaglie: gli scontri sono diventati a dir poco epici, con centinaia di soldati e decine di unità per parte e, spesso, durano anche un'ora buona. Infine, speriamo che, prima o poi, venga realizzata la campagna online. L'immediatezza e la semplicità della Campagna ci fanno sognare di nottate passate a combattere contro avversari in carne e ossa, che sappiano rispondere in modo più completo e naturale alle nostre sfide. Dato che titoli come *Europa Universalis* consentono campagne online, non crediamo esistano problemi tecnici che non le rendano possibili. A parte questi "difetti", *Medieval II* è uno strategico che rasenta la perfezione.

Grazie alle sue splendide battaglie in tempo reale, potete viverlo come una delle migliori e più spettacolari simulazioni militari mai realizzate, ma al tempo stesso è semplice e immediato.

Potete vederlo come un gioco di strategia totale, completo e appagante, che vi consente di simulare, divertendovi e senza studiare un manuale di 90 pagine, la storia dell'Europa medioevale. Oppure, potete gustare le sue due anime fuse insieme, quindi battagliare e conquistare per i mesi a venire, senza mai stancarvi. L'unica scelta non consigliata è quella di trascurare questo fantastico capolavoro.

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis II, Mar 02, 9
Ancora più complesso e profondo nella componente strategica, ma manca totalmente della sezione tattica. È stato allegato a GMC Budget di gennaio 2005.

Rome: Total War, Ott 04, 9
Graficamente è un po' superato dal motore di *Medieval II*, ma se non lo avete giocato e vi piace la serie di *Total War*, è imperdibile!

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.totalwar.com**

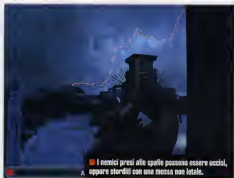
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 1.0, 11 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ **Grafica ancora migliore di *Rome: TW***
■ **Divertente, immediato e al tempo stesso complesso**
■ **Uno dei migliori strategici mai realizzati**

■ **Scontri navali automatizzati**
■ **Non ci sono novità sconvolgenti rispetto a *Rome: TW***
■ **Manca la campagna online**

Spettacolare, coinvolgente, divertente, profondo e bellissimo. Le liste degli oggetti vi potrebbe continuare per delle pagine e sarebbero tutti positivi. Se nel 2006 giocherete a un solo strategico, vi consigliamo *Medieval II: Total War*.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REMAKE	REALISMO STORICO
9	8	9	9	8	8

I nemici presi alle spalle possono essere uccisi, oppure storditi con una mossa non letale.

Nel nuovo *Splinter Cell* i momenti in cui è necessario ricorrere alle armi sono più frequenti che in passato.

GENERE: AZIONE/STEALTH

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

La dura vita di un agente sotto copertura, costretto a prendere di continuo decisioni di vitale importanza.

IN ITALIANO

Un gioco importante quale *Splinter Cell: Double Agent* non può che presentarsi al cospetto del pubblico italiano con una versione interamente tradotta. I giocatori non avranno alcun problema a districarsi tra i menu e a leggere le informazioni visualizzate sul palmare di Sam, e potranno apprezzare l'ottima interpretazione dei dialoghi.

SAM Fisher, agente segreto con una marcata predilezione per l'oscurità e il silenzio, è stato un compagno di videogiochi affidabile per anni.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Nel corso dei tre episodi della serie *Splinter Cell*, l'eroe di Ubisoft non ha mai tradito le aspettative e si è confermato uomo capace di imprese al limite dell'impossibile. La sua fedeltà alla National Security Agency non è mai stata in dubbio, così come non è mai stato possibile equivocare sulla valenza morale delle sue azioni. Lui era il buono destinato a porre fine ai loschi piani dei cattivi. Era, appunto, e ora non è più.

La natura equivoca delle missioni è la principale novità introdotta da *Double Agent*. Il doppio gioco non è, però, un banale vezzo narrativo, quanto un vero e proprio stravolgimento delle antiche certezze. Nel corso dell'avventura, Sam si trova costretto a compiere scelte decisive con il preciso obiettivo di mantenere credibile il proprio lavoro sotto copertura e, contemporaneamente, con l'obbligo di dimostrare fedeltà nei confronti del suo storico datore di lavoro.

La National Security Agency ha la sua nemesi nell'organizzazione terroristica John Brown's Army e, insieme, le due realtà dettano lo sviluppo delle azioni di Fisher. Ciò significa che, nel gioco, non esistono decisioni giuste o sbagliate in senso assoluto e che ogni gesto compiuto dal protagonista influisce sull'atteggiamento dei suoi capi. Uccidere un prigioniero nelle mani della JBA, per esempio, renderà felice l'organizzazione terroristica, ma causerà al contempo un certo dispiacere ai capi della NSA. Tradotto in termini pratici ciò significa che un gesto a vantaggio dei cattivi fa aumentare il loro livello di fiducia e riduce quello relativo ai buoni. Finché entrambi gli indicatori rimangono carichi non si verificano particolari problemi, ma appena uno dei due tocca lo zero la partita termina. Spiegato a parole, il meccanismo potrebbe apparire complesso e

> **"Nel gioco non esistono decisioni giuste o sbagliate in senso assoluto"**

traditore, ma vi garantiamo che alla prova dei fatti funziona alla grande. Durante le missioni, il giocatore ha la facoltà di agire con la massima libertà, concentrandosi sui problemi contingenti e prendendo, di volta in volta, le decisioni secondo lui più corrette.

Si è liberi di interpretare la trama secondo le proprie preferenze, ovvero parteggiando per i buoni o per i cattivi, e agendo di conseguenza, ma non ci si trova mai al cospetto di vicoli ciechi della narrazione. Una scappatoia esiste sempre e ciò che conta veramente è portare a termine l'obiettivo finale di ogni livello, in modo da apprezzare quello successivo.

E quando diciamo apprezzare, intendiamo proprio sgranare gli occhi di fronte al tripudio di poligoni, texture e mapping che mettono a dura prova il PC. A prescindere dal fatto che ci si debba intrufolare in una base nemica, che ci si trovi a evadere da una prigione di massima sicurezza o che si debba dirottare una petroliera, lo scenario rimane sempre e comunque da sbigottimento senza compromessi.

Anzi, a voler essere corretti, un compromesso bisogna proprio accettarlo. E non è da poco, visto che riguarda i requisiti di sistema. Chi desidera studiarli nei dettagli non deve fare altro che consultare l'apposita sezione nell'ultima pagina di questa recensione, ma tanto per rendere l'idea

SPIONI NELLA RETE

Splinter Cell: Double Agent non è solo un'appassionante esperienza dedicata al gioco single player, ma anche un'occasione per mettere alla prova la propria abilità di agenti segreti sfidando altre spie in modalità multiplayer. In tale ambito, il titolo di Ubisoft propone due opzioni, entrambe ambientate in mappe appositamente create utilizzando un motore grafico più leggero e, quindi, in grado di garantire una fluidità ottimale nelle competizioni online.

Spia contro spia: Questo tipo di sfida mette a confronto due squadre composte da tre giocatori ciascuna. Gli uomini del team Echelon hanno il compito di recuperare informazioni di intelligence, mentre i componenti delle forze Upsilon devono impegnarsi per proteggerle, eliminando gli eventuali intrusi. Le forze Echelon utilizzano la visuale in soggettiva e hanno a disposizione due visori (termico e notturno), oltre a kit medici e diversi tipi di granate. Di contro, i membri dell'Upsilon giocano in terza persona e sono attrezzati con un drone in grado di seguire gli intrusi ed esplodere in loro prossimità.

Sfide cooperative: Chi non desidera combattere contro avversari in carne e ossa ha comunque l'opportunità di approfittare del supporto online di *Double Agent*. Protagonisti della modalità cooperativa sono ancora gli uomini del team Echelon, che devono vedersela contro una serie di avversari Upsilon controllati dall'intelligenza Artificiale.

VEDIAMOCI CHIARO!

La nuova avventura di Sam Fisher non è ambientata solo ed esclusivamente in aree con bassa intensità luminosa, ma ciò non significa che l'agente creato da Ubisoft abbia deciso di rinunciare ai suoi pratici visori speciali. Ogni dispositivo ha una specifica destinazione d'uso, che se sfruttata a dovere garantisce al protagonista un notevole vantaggio sugli avversari.

Il visore elettromagnetico permette di individuare dispositivi che utilizzano corrente elettrica a che non sempre sono visibili a occhio nudo.

Un classico di *Splinter Cell*, il visore notturno è in grado di esaltare la fonti luminose a garantire a Sam Fisher una vista da gatto.

Il sistema di visione a infrarossi capta la fonti di calore, quindi anche quello emesso dai corpi dei nemici che transitano nelia vicinanze.

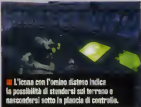
La luce colorata sul corpo di Sam indica il livello di pericolo.

OPERAZIONE LADRO

Spesso, nel corso delle sue peripezie, Sam deve forzare lucchetti, casseforti e dispositivi elettronici. Non potendo agire a mani nude, il protagonista si affida a strumenti specifici che, una volta attivati, danno vita ad appassionanti mini-giochi.

ICONE DI CONTROLLO

L'iterazione con l'ambiente di gioco viene gestita mediante un pratico sistema di icone. Ogni qual volta Sam si trova in prossimità di un elemento dello scenario che si presta a manipolazione, al centro dello schermo appaiono dei simboli che comunicano al giocatore le azioni che è possibile compiere. Nella configurazione predefinita del sistema di controllo, il tasto preposto all'esecuzione delle mosse è la barra spaziatrice, che per via delle sue dimensioni si presta a utilizzi repentini e a prova di errore.

Nel caso delle porte, Sam ha quanto meno l'opportunità di scegliere se entrare senza porsi problemi e se dare prima una controllata con la telecamera in fibra ottica.

L'icona con l'omino disteso indica la possibilità di stendersi sul terreno e nascondersi sotto la plancia di controllo.

Agendo in maniera silenziosa è sempre possibiln sorprendere i nemici con omicidi spettacolari.

I puntini verdi della mappa indicano che i personaggi presenti nel livello non sono in stato di allerta.

diciamo subito che il minimo necessario per giocare prevede un processore a 3 GHz e 1 GB di RAM. Notevole, ma anche comprensibile alla luce del fatto che Sam ha finalmente deciso di lasciarsi alle spalle le ombre perenni delle sue precedenti avventure.

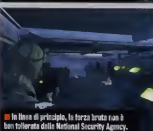
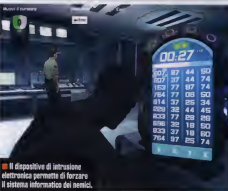
Anche qui, come nel caso della struttura equivoca della trama, la scelta di Ubisoft va oltre la valenza estetica e modifica in maniera sensibile la giocabilità. Tanto per cominciare, l'azione in campo aperto ha causato la scomparsa dei rilevatori di luci e suoni dei passati *Splinter Cell*, che sono stati sostituiti da un sistema d'allarme più credibile. Integrato nella tuta e nell'immancabile fucile SC20-K c'è, ora, un sensore cromatico, che mediante l'alternanza di luce verde, gialla e rossa comunica al giocatore il grado di pericolo. Sta poi allo stesso giocatore leggere all'istante la situazione e decidere se sbirciare il radar, visualizzabile solo a Sam immobile, per individuare con precisione la posizione dei nemici, oppure se cercare immediatamente un luogo sicuro.

Il problema è che tra le distese di ghiaccio del mare di Okhotsk – tanto per citare un ambiente dalla luce abbagliante – i nascondigli cui Sam era abituato non sono poi così frequenti e, quindi, invece che di luoghi in cui nascondersi propri di un gioco stealth, è più corretto parlare di ripari da titoli d'azione, ovvero postazioni da cui sparare senza venire crivellati di colpi.

A questo punto, però, è necessaria una precisazione per fugare gli incubi degli appassionati di antica data: *Double Agent* non ha allontanato *Splinter Cell* dallo stile ad alto tasso di discrezione e ragionamento che ha fatto la fortuna della serie. Gli innesti finora descritti, pur essendo strutturali, hanno semmai conferito al prodotto una giocabilità di più ampio respiro, senza distorcerne la natura. Le novità introdotte dalle sortite all'aria aperta vanno quindi viste come un'alternativa ai canonici e dominanti momenti stealth. D'altronde, non bisogna

LIBERO ARBITRIO

La novità più importante introdotta con *Double Agent* è, senza dubbio, quella relativa agli obiettivi. In ogni missione ne sono presenti di primari e di secondari, ed entrambi appartengono alla sfera di interesse della National Security Agency o a quella della John Brown's Army. Per riuscire a completare un livello, è indispensabile che nessuna delle barre indicanti la fiducia dei due datori di lavoro raggiunga lo zero. In termini pratici, ciò comporta una costante opera di valutazione delle proprie azioni, nel tentativo di accontentare al momento opportuno il cliente più dubbioso.

Scassinare una cassaforte può rendere felice la JBA, ma porta via il tempo necessario a completare gli obiettivi della NSA.

In linea di principio, la forza bruta non è ben tollerata dalla National Security Agency.

Il dispositivo di intrusione elettronica permette di forzare il sistema informatico dei nemici.

Il pugnale, oltre che per uccidere, va utilizzato anche per aprire passaggi attraverso le recinzioni.

Solo agendo secondo le direttive imposte dalla JBA si riesce a fare breccia nel cuore dei nuovi colleghi di Sam.

PARTITA IN CASSAFORTE

L'eccellente struttura del sistema di salvataggio garantisce un'azione di gioco impegnativa e, al contempo, priva di frustranti sessioni di "sbaglia e riprova". Nei livelli sono innanzitutto presenti dei check-point cui si viene ricondotti in caso di fallimento. Inoltre, in qualunque momento della partita è permesso eseguire dei salvataggi e dei caricamenti veloci.

ignorare che proprio il livello introduttivo dell'avventura è un chiaro richiamo alle radici della serie e, in pratica, va giocato con il classico atteggiamento conservativo. Ma ancora una volta, *Double Agent* gioca "sporco" e a una conferma risponde con una novità: nel primo scenario è presente un secondo agente della NSA con il quale è necessario collaborare brevemente, prima che lo stesso vada a riposare in pace.

Che dire? Meglio che sia lui a fare indigestione di piombo, piuttosto che il buon Sam. Tanto più che, procedendo nella caccia alle novità introdotte nel quarto capitolo, si scopre che di kit medici non c'è nemmeno l'ombra. Quando Fisher viene colpito, la sua sofferenza viene sottolineata dai disturbi sul monitor e non esiste altro modo per tornare in forma se non quello di tirarsi rapidamente fuori dai pasticci e cercare un luogo sicuro. Qui, dopo alcuni momenti di paziente riposo, il protagonista ha la capacità di riprendere le forze per tornare in azione sano come un pesce. La soluzione attuata da Ubisoft potrebbe essere interpretata

> **"È in grado di concedere libero sfogo alla fantasia dei giocatori"**

come un tentativo di rendere più realistico il gioco, ma tutto sommato tale lettura non è del tutto corretta: non esiste, infatti, nella vita reale un uomo capace di guarire restando semplicemente fermo. Piuttosto, la scomparsa dei medikit va letta come un tentativo, riuscito, di rompere il ritmo delle sparatorie e di costringere il giocatore ad alternare le scorribande a fucile imbracciato con momenti di attesa rifocillante.

Durante queste pause forzate, si ha l'opportunità di riflettere sulle proprie azioni ed elaborare soluzioni con una maggiore valenza tattica. Si comprende che, per quanto possano risultare efficaci, le sparatorie non sono mai la soluzione da prediligere e che è preferibile sfruttare in maniera fantasiosa l'equipaggiamento di Sam per raggiungere il medesimo obiettivo. Innanzitutto, va apprezzato il pugnale, indispensabile quando si vogliono scoprire percorsi attraverso tendaggi, tele cerate e altri materiali tagliabili, e ottimo per sbarazzarsi dei nemici sorprendendoli alle spalle. È meno facile, invece, aggredirli frontalmente, dato che l'Intelligenza Artificiale si comporta in maniera abbastanza realistica (abbiamo visto le sentinelle andare a stanare Sam con le torce elettriche). Di conseguenza, è sempre consigliabile organizzare delle trappole a base di fischi e telecamere spia. I primi vanno utilizzati per attirare le guardie in luoghi isolati, in modo da disporne a piacimento per interrogatori ed eliminazioni sommarie, mentre le seconde, sparate come di norma dal SC20-K, forniscono informazioni sugli spostamenti dei nemici. Inoltre, queste ultime sono dotate di uno speciale gas soporifero, che se sprigionato al momento opportuno basta da solo a mettere fuori combattimento i

■ Oltre che delle ombre, Sam può approfittare anche di numerosi nascondigli disseminati negli scenari.

■ Per affrontare i momenti a più alto contenuto di piombo, è consigliabile passare alla visuale la soggettiva.

curiosi. Il fucile tattico, oltre che strumento utile agli omicidi e alle osservazioni, si conferma anche arma in grado di stordire gli avversari mediante gli immancabili proiettili di gomma. La sua funzione non letale, già apprezzata nei precedenti episodi della serie, si rivela ancora più importante in *Double Agent*, per via della necessità di rispondere contemporaneamente alle direttive della NSA e della JBA.

Passando dalle armi agli strumenti per la guerra elettronica, il primo gadget meritevole di menzione è il computer palmare fissato al polso di Sam, che va sfruttato sia per la gestione delle informazioni di intelligence (tra cui, il controllo degli obiettivi e l'esame dell'equipaggiamento), sia come strumento di intrusione informatica. Seconda per frequenza d'utilizzo è la 5-7 SC, la pistola con silenziatore equipaggiata con un sistema di disturbo elettronico OCP (Optically Channeled Potentiator) in grado di disattivare per qualche tempo dispositivi quali computer e telecamere, oltre che di spegnere le luci elettriche.

Il nuovo *Splinter Cell* è, quindi, un titolo in grado di concedere libero sfogo alla fantasia e allo spirito di improvvisazione dei giocatori. Inoltre, elemento da non sottovalutare, si conferma impeccabile per quanto concerne l'interfaccia di controllo. Questa è stata sviluppata in modo da mettere in evidenza gli spunti interattivi dello scenario mediante grandi icone, che appaiono sul monitor per offrire al giocatore il panorama completo delle mosse disponibili in una data situazione. Lungi dal vincolare Sam a una serie predefinita di mosse, tale sistema si rivela ottimo per rendere più fluida e continua l'azione, e lasciare al contempo aperto un ampio margine di libertà.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

OMICIDIO IN TRE MOSSE

Double Agent propone alcuni momenti spettacolari, durante i quali viene esaltata la versatilità delle mosse a disposizione di Sam Fisher. L'agente, per esempio, è attrezzato in modo da nuotare sott'acqua per lungo tempo e ciò gli consente di infilarsi sotto la banchisa e giocare degli scherzi letali ai suoi nemici.

■ L'icona con la mano indica la presenza la superficie di un nemico.

■ Sam provvede a rompere il ghiaccio per far cadere in acqua il malcapitato.

■ Nel dubbio che l'acqua gelata non basti a ucciderlo, lo trafigge con una pugnalata al cuore.

OCCHIO ALLA SCHEDA

Ubisoft ha comunicato l'elenco ufficiale delle schede video supportate, al momento della pubblicazione, da *Double Agent*. I modelli di schede compatibili DirectX 9.0c e Pixel Shader 3.0 sono i seguenti: ATI X1600, X1800 e X1900, NVIDIA 6600, 6800, 7300, 7600, 7800 e 7900.

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8½
Nel terzo episodio della serie, Sam Fisher preferisce ancora agire nell'ombra e limitare al massimo il ricorso all'azione pura e cruda.

Hitman: Blood Money, Lug 06, 8
Un killer professionista al posto di una spia e, quindi, un maggiore accento sugli omicidi, a discapito delle intrusioni stealth.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 50** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://splintercell.it.ubi.com/doubleagent**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB (vedi box supportate), 8 GB HD, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD**
- Multiplayer **6 giocatori su Internet e LAN**

- Il sistema degli obiettivi multipli è eccezionale
- Varietà d'ambientazioni e grafica da urlo
- Momenti di giocabilità a tutta azione

- I requisiti di sistema minimi si sono dimostrati molto elevati
- La trama non è particolarmente innovativa

Equilibrio è la parola d'ordine di *Double Agent*. Vale sia per le decisioni che bisogna prendere in corso d'opera, sia per la capacità dimostrata dagli sviluppatori di innovare e migliorare il gioco senza stravolgerne la natura.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
9	9	8	8	8	9

8½

Ogni missione del tutorial è descritta nei minimi dettagli, incluse le mappe della regione che evidenziano gli elementi più importanti della lezione.

Le missioni di addestramento ci porteranno ai quattro angoli del mondo, dalla Francia alle isole Hawaii...

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

FLIGHT SIMULATOR X

Il simulatore di volo firmato Microsoft vola al decimo cielo.

IN ITALIANO

Flight Simulator X è venduto con scatola, manuale e programma in italiano. Il gioco, sia in edizione Standard, sia in quella Deluxe, viene distribuito in versione DVD.

AMD? ATTENZIONE!

Su alcuni sistemi con processore AMD è stato riscontrato un problema. Quando, nel pannello delle impostazioni, chiedete al programma di configurare automaticamente i parametri del gioco in modo che siano i più adatti al vostro sistema, è possibile che la potenza del processore sia erroneamente calcolata come "zero"; il risultato è che vi troverete tutte le opzioni portate al minimo a prescindere dalle caratteristiche del vostro PC. Gli sviluppatori sono al corrente di questo bug, ed è plausibile che venga risolto in una delle prime patch.

SONO trascorsi 24 anni dall'uscita del primo Flight Simulator, l'unico prodotto Microsoft a poter tracciare una genealogia ininterrotta dal 1982 a oggi.

Fin da allora, a ogni nuova versione, il simulatore di volo civile della società di Redmond ha avuto sia l'onere, sia l'onore di fungere da "benchmark" per la generazione di PC a lui contemporanea. Mentre, negli ultimi anni, altri giochi hanno temporaneamente occupato questa importante carica (e pensiamo a "pesi massimi" come *F.E.A.R.* e *Oblivion*), in questo autunno del 2006, con Windows Vista e le sue DirectX 10 ormai all'orizzonte, il titolo di Microsoft torna a essere, se ci permettete il gioco di parole, la più importante "finestra" su quanto ci aspetta in futuro – a spese, lo anticipiamo subito, di quanto attendersi nel presente.

Flight Simulator X è, essenzialmente, la più completa esperienza di volo civile disponibile per PC. L'area di gioco è l'intero pianeta e il parco-velivoli copre ogni tipologia di aeromobile – dagli alianti ai grandi Boeing 747, dagli idrovolanti agli elicotteri. Non manca, nella modalità multiplayer, una completa simulazione delle operazioni di gestione del traffico aereo, con un giocatore che può assumere il ruolo di "controllore di volo" e dirigere i piloti virtuali nello spazio simulato intorno alla torre di controllo.

FS X viene distribuito in due versioni: *Standard* e *Deluxe*. La nostra prova è stata compiuta sulla seconda, mentre in un apposito spazio delineeremo le differenze tra i due pacchetti.

FS X è, dunque, un simulatore che da lustri si propone di conseguire dei traguardi molto ambiziosi. Sia che vogliate fare un giretto con un ultraleggero nei dintorni di casa vostra, sia che desideriate condurre un aereo di linea carico di passeggeri da Londra a New York, *FS X* offre o una missione già preparata o la possibilità di crearne una personalizzata con pochi clic del mouse.

Ogni velivolo è ricostruito nei minimi dettagli, spesso con la consulenza degli ingegneri aeronautici delle stesse case produttrici, e mentre tutti condividono alcuni elementi in comune (in particolare, l'assegnazione dei comandi da tastiera), in verità ogni apparecchio

> "Il traffico a terra e nell'aria varierà in base all'ora del giorno"

offre un'esperienza unica in fatto di strumentazione, autonomia, prestazioni e modello di volo. Non è sbagliato affermare che imparare a "portare" nel migliore dei modi uno solo dei velivoli proposti, come l'Airbus 321A o il Grumman Goose G21A, è già un'esperienza di gioco completa di per sé. Il livello di difficoltà può essere aggiustato a piacimento dell'utente e, dal pannello di controllo, è consentito decidere cosa attivare o meno tra una miriade di opzioni che rendono il volo più realistico, ma anche problematico.

Quando si seleziona la modalità "volo libero" è possibile posizionare il proprio aereo in uno qualsiasi dei 24.000 aeroporti presenti nel gioco. Oltre a ciò, si è liberi di decidere cosa piloteremo, dove vogliamo atterrare, il tempo atmosferico (inclusa l'opzione di scaricare da Internet dati sulla reale condizione meteorologica in quella zona al momento del decollo), la data in cui avviene il nostro volo (che influirà sulla stagione e, quindi, su molti

L'avvicinamento a Innsbruck durante una tempesta di neve sarà una delle missioni più stressanti.

LA SCALA VERSO IL PARADISO

Ogni nuova edizione di *FS* non manca di garantire la "massima accessibilità per i nuovi arrivati", con tutorial graduali, aiuti in linea, lezioni di volo ideate da professionisti dell'aviazione e così via.
In *FS X*, al cuore del processo di apprendimento ci sono le "missioni", piccole avventure della durata variabile tra cinque minuti e un'ora che pongono il pilota al centro di una situazione particolare con obiettivi precisi da raggiungere. Le prime dieci missioni sono dedicate ai fondamenti del volo. Nessuno sforzo è stato risparmiato da parte degli sviluppatori nel presentare tali elementi in modo chiaro e graduale, con presentazioni testuali e vocali (queste ultime accompagnate da didascalie), mappe della zona di volo con gli obiettivi chiaramente evidenziati, e così via.

La modalità "controllore di volo", in multiplayer, simula il compito di coloro che dirigono il traffico aereo intorno agli aeroporti.

STANDARD O DELUXE?

La versione Standard di *FS X* offre tutto quanto è necessario per volare nei cieli del mondo: 18 aerei (inclusi idrovolanti, due elicotteri, un ultraleggero e un aliante), 40 aeroporti minuziosamente dettagliati, 28 città riprodotte fedelmente e oltre trenta missioni. L'edizione *Deluxe* porta il numero di aerei disponibili a 24, con 45 aeroporti ad alto livello di dettaglio, oltre 50 missioni e due elementi importanti in più: tre aeromobili equipaggiati con il nuovo sistema di strumentazione Garmin G1000 e, soprattutto, la completa sotto-simulazione delle operazioni di controllo aeroportuale in multiplayer.

QUI E ORA...

Il ritardo nella distribuzione del nuovo sistema operativo di Microsoft, e delle sue DirectX 10, rende impossibile determinare come *FS X* girerà sul sistema operativo per cui è stato realmente pensato. Naturalmente, occorre anche considerare sia la situazione attuale (l'unico sistema operativo ufficialmente compatibile oltre a Vista e Windows XP), sia il fatto che non tutti aggiorneranno immediatamente il loro SO. In tal senso, *FS X* dà la spiacevole sensazione, una volta che la qualità grafica è stata ridotta sufficientemente, di non apparire molto più avanzato del precedente *FS 2004* (che, in compenso, propone molti add on dedicati all'aspetto, come la serie *MegaScenery*). In sostanza, se è solo per l'emozione visiva che cercate un simulatore di volo, allora forse dovreste considerare l'idea di attendere alcuni mesi prima di passare a *FS X*. GMC farà una seconda recensione del programma dopo la pubblicazione di Vista, così da valutarne concretamente le differenze.

Chi crede che farsi trainare in quota su un aliante sia semplice, ci ripensi: i piloti dei due velivoli devono lavorare perfettamente in tandem.

Durante molte avventure, saremo accompagnati da istruttori virtuali che, talvolta, forniranno notizie e curiosità sui luoghi sorvolati.

Alla fine di ogni volo, potremo accedere a un'analisi dettagliata dello stesso.

aspetti della grafica e del traffico virtuale) e il tipo di volo: a vista o strumentale. *FS X* simula l'impiego del GPS, mentre un sotto-programma apposito genera, in base ai dati da noi forniti, un piano di volo modellato su quelli reali, che viene quindi "caricato" nel computer in modo che i controllori di volo virtuali gestiti dalla I.A. ne siano informati.

FS X simula anche, per chi desidera tale livello di realismo, le complete procedure di comunicazione con i controllori di volo a terra. Mentre è possibile far partire il gioco e ruggire verso il cielo da veri padroni dell'aria, il programma dà modo di contattare le diverse torri di controllo, richiedere autorizzazione al rullaggio e decollo, informare del nostro arrivo in un nuovo spazio aereo e iniziare le procedure di autorizzazione per l'atterraggio. Il cielo intorno al velivolo brulica di altri piloti virtuali (o, se giochiamo in multiplayer, anche reali) e l'Intelligenza Artificiale fornisce in tempo reale le istruzioni necessarie per evitare collisioni nelle zone più trafficate – sia in aria, sia a terra.

Le dimensioni dell'installazione di *FS X* sul PC sono davvero titaniche: 14 GB! Molto di questo spazio è occupato dalla nuova rappresentazione del mondo; il programma, per fare un esempio, utilizza 23 "macro regioni" geografiche diverse per gestire realisticamente gli elementi del terreno, della vegetazione e perfino della fauna (volando sulla savana africana si scorgeranno branchi di elefanti e giraffe). I segni della presenza umana sul pianeta sono ora molteplici, anche senza la necessità di installare "add on" di terze parti, con veicoli lungo le strade (oltre 24 milioni di tracciati di vario tipo, secondo Microsoft), navi che solcano gli oceani e, ovviamente, altri aerei che sfrecciano nei cieli.

Questo "traffico" varia in base alla regione, alla stagione e perfino al momento della giornata, con congestioni visibili lungo le vie primarie durante le ore di punta. Perfino il "traffico" degli animali è stato simulato correttamente, e quelli con abitudini migratorie si muoveranno in branchi verso le loro destinazioni durante le stagioni corrette. Gli aeroporti brulicano di vita, con mezzi di soccorso, pulmini, carrelli dei bagagli, auto dei funzionari e così via. Al di là della sensazione di verosimiglianza, non abbiamo dubbi

SOTTO CONTROLLO

Per giocare a *FS X* in modo soddisfacente, è indispensabile avere un buon dispositivo di controllo connesso al PC. Mentre molti appassionati sono equipaggiati con cloche e strumenti talvolta più costosi di aerei veri, in verità per volare bene basta un joystick (il gioco supporta una gestione dell'aereo completamente da tastiera, ma non ve le consigliamo). È, però, essenziale che la vostra barra di comando sia in buone condizioni e tarata correttamente dal pannello di controllo. Un joystick mal calibrato o dalle risposte men che precise genererà parecchie frustrazione e più turbolenze di un monsone.

NELLA RETE

Tra i forum dedicati in modo specifico a *Flight Simulator X* segnaliamo: FS 2004 (www.fs2004.com/forums), con una nuova sezione dedicata a *FS X*. AvSim (www.avsim.com): un sito completo e professionale, con commenti e suggerimenti. FlightSim.com (www.flightsim.com) e SimFlight.com (www.simflight.com): due dei siti più antichi su *FS* e la simulazione di volo in generale. Inoltre, questi indirizzi (tutti in lingua inglese) sono un ottimo punto di partenza per porre domande sulle compatibilità del materiale prodotto per le versioni precedenti del simulatore, anche se Microsoft assicura che "è stato fatto il possibile affinché raggiungesse il 100%".

Con gli elicotteri potremo essere assegnati alle sorveglianza del traffico, o al trasporto di VIP in situazioni d'emergenza.

Dal pannello delle opzioni è consentito scegliere tra un abitacolo 2D o uno virtuale.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, è presente il demo di *Flight Simulator X*.

IN ALTERNATIVA...

X-Plane, Lug 06, 8
Un simulatore "duro e puro", che si concentra sulla spasmodica verosimiglianza dei modelli di volo, sacrificando sull'altare del realismo un po' di giocabilità.

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, Apr 03, 9
Il miglior simulatore di volo da combattimento ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. È stato allegato a GMC a luglio 2005.

che questi elementi si tradurranno in opportunità in più per coloro che progetteranno missioni e avventure per il gioco (per esempio, la simulazione di un elicottero della polizia autostradale assegnato al raccordo anulare di Roma).

La grafica di *FS X* è molto pesante, come riconosciuto dagli stessi sviluppatori. Una delle ragioni fornite è che il programma, data la sua naturale longevità, dovrà mostrare ancora una qualità eccellente tra tre o quattro anni. Abbiamo fatto una fatica tremenda per ottenere una fluidità accettabile sul nostro sistema – che, nell'autunno del 2006, si pone su una fascia medio-alta.

"Longevità", però, implica inevitabilmente di considerare il prossimo avvento di Windows Vista, di cui questo gioco doveva rappresentare una delle applicazioni "di lancio". Per tale ragione, GMC si riserva il diritto di procedere a una seconda recensione di *FS X*, non appena la nuova ammiraglia di Microsoft diverrà disponibile.

D'altro canto, la fervida comunità di *Flight Simulator* si è mobilitata fin dal giorno di pubblicazione del programma per trovare soluzioni più o meno temporanee. Molte di esse richiedono la manipolazione attraverso editor appositi dei diversi file di configurazione (in modo non diverso da quanto accade per altri giochi, come *Oblivion*) e sono quindi consigliate a utenti esperti – ma in alcuni casi sono già state pubblicate piccole patch amatoriali che sistemano i problemi direttamente. I forum e i blog sulla Rete dedicati a *FS X* sono innumerevoli (inclusi alcuni in italiano, mentre altri sono gestiti da componenti del team di sviluppatori), e vi consigliamo di fare riferimento a essi.

Ammettiamo che la nostra recensione ha solo scremato la punta dell'iceberg di *FS X*, anche se abbiamo preferito dare l'idea generale di cosa il giocatore medio può attendersi da questo prodotto, piuttosto che addentrarci nei meandri della corretta miscelazione del carburante. I due punti che desideriamo sottolineare nelle nostre conclusioni sono, al tempo stesso, contraddittori e importanti. *Flight Simulator X* è, senza dubbio, il titolo più accessibile dell'intera serie e quello che consiglieremmo senza esitazioni al neofita. D'altro canto, non è un programma che può essere realmente installato e goduto "immediatamente", soprattutto a causa della pesantezza della grafica e della difficoltà di capire cosa fare per ottenere prestazioni soddisfacenti. Se l'esperienza insegna qualcosa, l'uscita di *FS X* è solo il primo mattone di un lungo e ricco cammino che accompagnerà gli appassionati per i prossimi anni. La scelta se essere da subito della partita e contribuire con i propri sforzi a tale crescita, o se aspettare che la tecnologia permetta di godere delle potenzialità del gioco senza troppi grattacapi, spetta solo a voi.

AVVENTURE E IMPRESE

I "puristi" assoluti forse storceranno un po' il naso, ma per noi abituati alla quotidianità *FS X* fornisce una lista di missioni già pronte, che ci portano non solo in giro per il mondo a bordo di vari aeromobili, ma talvolta nel bel mezzo di quel genere di situazione "drammatica" che fa la gioia dei cineasti. Nella versione *Deluxe* abbiamo provato una missione di soccorso nel Triangolo delle Bermuda, una visita alla misteriosa "Area 51", un volo solo strumentale attraverso la Manica, il trasporto di cibo e materiale medico in zone disastrate del Congo, l'atterraggio a Singapore su un 747 nel mezzo di un monsone, e altro ancora. Le avventure sono valutate secondo quattro gradi di difficoltà (le prime dieci a difficoltà "principiante" coincidono con il tutorial) e, se giocate in ordine, consentono di apprendere in modo piacevole molti dei segreti e dei trucchi di pilotaggio più utili del mondo di *FS X*.

Vincenzo Beretta

Info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **ACES Games Studios** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 79,99 (Deluxe), € 59,99 (Standard)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.microsoft.com/games/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 14 GB HD, DVD-ROM, Win XP SP2**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, joystick, Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Un mondo vasto, vivido e realistico
- Ottimo sistema di tutorial
- Espandibile e longevo

- Motore grafico molto pesante
- Visivamente non eccelso
- Alcune incertezze nel caricamento delle texture

***FS X* ha enormi potenzialità e gratificherà tutti coloro in possesso di un supercomputer. Gli altri potrebbero considerare l'idea di attendere alcuni mesi, giacché il programma pare essere ottimizzato per un sistema operativo ancora non sul mercato.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	MULTIPLAYER
8	8	8	9	9	9

I teatri aiuteranno a tenere alto il morale dei cittadini

I porti consentiranno di aprire rotte commerciali marittime.

GENERE: GESTIONALE/STRATEGIA

CAESAR IV

Bentornato, governatore, sotto l'ombra delle aquile romane.

IN ITALIANO

Caesar IV è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, programma e parlato.

ULTIMO in una genealogia di gestionali cittadini di tutto rispetto, *Caesar IV* abbandona le rive del Nilo, temporaneamente visitate dagli sviluppatori di Tilted Mill in classici come *Faraon* e *I Figli del Nilo*, per riportarci là ove tutto ebbe inizio: la Roma dei re, della Repubblica e dell'Impero.

Il giocatore, nei panni di un governatore provinciale, deve mettere a frutto un piccolo ammontare di sesterzi per trasformare un lembo di terra fertile, ma disabitata, in una fiorente colonia romana. Per farlo, sarà necessario bilanciare i propri sforzi tra sviluppo economico, difesa militare e benessere sociale dei sudditi. *Caesar IV* è strutturato su una serie di incarichi di crescente complessità, che ci porteranno in giro per tutto il Mediterraneo e l'Europa continentale. Gli scenari, ognuno centrato sulla fondazione e lo sviluppo di una città in epoca romana, devono essere completati in ordine, anche se a tratti saremo liberi di scegliere quale sfida affrontare tra le due o tre proposte come tappa successiva.

Ogni scenario presenta caratteristiche geografiche di partenza particolari, come una terra in riva al mare che dipende dal commercio marittimo, oppure particolarmente ricca o povera di risorse,

> **"Il tutorial copre il periodo della monarchia romana"**

o minacciata da tribù ostili, e così via. Una città senza abitanti non ha molto senso. Per attirare coloni nella nostra nuova landa dobbiamo, innanzitutto, costruire delle abitazioni per loro. *Caesar IV* ne prevede di tre tipi: le "insule" sono veri e propri condomini popolari per la plebe, le "domus" forniscono alloggi decorosi al ceto medio (gli "equiti"), mentre le "ville" sono le lussuose dimore dei patrizi. Ogni volta che edificheremo una di queste strutture, vedremo piccoli cittadini della classe sociale appropriata arrivare nel centro abitato carichi di masserizie e speranze - che decidano di rimanere, naturalmente, è tutto un altro paio di maniche...

I centri abitati, sia che si tratti di minuscoli villaggi agricoli, sia che si parli di città in grado di rivaleggiare con la "caput mundi", si reggono su una serie di delicati equilibri economici e sociali. Ogni classe di cittadini ha delle esigenze, che si fanno sempre più elevate man mano che il ceto si innalza,

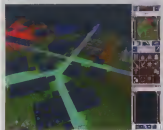
Prima di ogni altra cosa, occorre stabilire una buona base agricola.

ALL'ARME!

Più ci dimostreremo bravi, più rischieremo di suscitare l'invidia di qualcuno: barbari, predoni o forze militari di altre città. Organizzare un esercito, però, non è una faccenda semplice. Dobbiamo estrarre ferro e legno per produrre armi, mettere da parte cibo per nutrire le truppe ed edificare fortini che ospitino le "coorti". Queste ultime possono essere formate da vari tipi di unità: cavalleria, fanteria pesante e leggera, e così via. I combattimenti veri e propri, quando il nemico è alle porte, avvengono con un semplice sistema che ricorda gli RTS, ovvero potremo personalmente muovere le truppe sulla mappa (se le abbiamo...). Le battaglie, sebbene non raggiungano la sofisticazione di titoli come *Age of Empires*, includono comunque milizia cittadina, presidio delle torri e delle mura, e, se i nemici sono potenti e organizzati, l'impiego di macchine d'assedio.

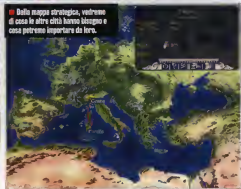
Posizionare le attività produttive correlate una accanto all'altra ridurrà i tempi di spostamento dei lavoratori e delle merci.

LA DISCARICA OLTRE LA SIEPE

Grazie a un comando apposito, possiamo visualizzare sulla mappa quanto le varie zone della città siano "attraenti" agli occhi dei sudditi. Per esempio, molte attività estrattive e industriali, quali fattorie, miniere e fabbriche di vasellame, rendono invivibili le aree in cui sorgono a causa dei rumori e dei cattivi odori prodotti. Fortunatamente, piazzando ornamenti (come statue e giardini), fontane, siepi, piazze lastricate e altri piacevoli elementi paesaggistici, potremo migliorare la vivibilità di una certa zona, mentre, in linea generale, è sempre meglio tenere il più possibile separati i quartieri abitativi da quelli dedicati al lavoro.

Ogni fortino ospita una coorte di un tipo specifico.

NEL TEMPO E NELLO SPAZIO

Coesar IV ci porta a rivivere le vicende di tre distinti momenti della storia di Roma: il periodo monarchico (che coincide, di fatto, con il tutorial), quello repubblicano e quello imperiale. Per accedere a quest'ultimo, però, è necessario avere completato tutte le missioni dell'epoca della repubblica. Le terre affidateci ci porteranno dalla penisola italica all'Europa continentale, fino a province più remote come il Nord Africa e il vicino Oriente. Ogni landa presenta non solo paesaggi unici, ma caratteristiche geografiche proprie, delle quali dovremo tenere conto mentre elaboreremo i piani di sviluppo.

Il gioco presenta un realistico ciclo giorno-notte, stagioni e condizioni atmosferiche variabili.

Dalla mappa strategica, vedremo di cosa le altre città hanno bisogno e cosa potremo importare da loro.

e in cambio contribuisce al benessere comune offrendo dei servigi precisi. La plebe procura il cibo e le materie prime (lavorando in cave e miniere) e si accontenta di un riparo, di pane e acqua, e di alcuni beni di uso comune; gli equiti sono indispensabili per le attività più intellettuali: non solo ospedali e templi, ma anche la gestione di edifici relativamente sofisticati quali le stazioni di pompaggio dell'acqua e le cisterne di distribuzione; infine, non è chiarissimo "cosa" i patrizi facciano per la città, ma di certo non ci sfugge il loro contributo: sesterzi per le casse comunali derivanti dalla tassazione – questo se ci ricordiamo di piazzare uno o più uffici tributari strategicamente posizionati e gestiti dagli equiti.

Se gli inquilini di un'abitazione vedono soddisfatte tutte le loro esigenze e stabiliscono che, malgrado tutto, nella nostra città si vive bene, decideranno di fare "evolvere" il luogo in cui dimorano. Dopo qualche tempo, vedremo apparire delle impalcature, quindi una dimora più grande e più bella, capace di ospitare un numero di abitanti ancora maggiore. Si tratta di un conseguimento cruciale, in quanto permetterà di avere più mano d'opera disponibile per mandare avanti le attività urbane primarie e secondarie, senza sacrificare il prezioso spazio vitale disponibile per costruire nuove case.

La posizione relativa delle varie strutture è uno degli elementi fondamentali di *Caesar IV* e anche uno dei principali grattacapi per l'aspirante urbanista. Quasi tutti gli edifici devono essere collegati dalla rete stradale, la cui organizzazione regolerà anche i movimenti dei piccoli sudditi per la città.

Meno tempo i cittadini virtuali trascorreranno in transito da un luogo all'altro, più avranno modo di dedicarsi a opere produttive. Gli uomini devono raggiungere i mercati per acquistare cibo e beni, i templi per venerare gli dei, i teatri e le arene per divertirsi, e, ovviamente, i posti di lavoro. *Caesar IV* prevede una semplice, ma efficace catena di produzione economica. Le materie prime vengono estratte dalle aree di risorse presenti nel paesaggio e raccolte in magazzini; da qui sono distribuite alle industrie manifatturiere, una serie di strutture che producono dalle pentole in ceramica necessarie per cucinare alle armi per l'esercito, passando per mobili, vestiti, gioielli e altri beni più o meno di lusso.

Le merci vengono instradate ai mercati cittadini (dove saranno messe a disposizione degli abitanti), ai fortini delle guarnigioni militari e alle installazioni commerciali: porti e stazioni carovaniere. Attraverso queste ultime possiamo esportare prodotti in altri centri urbani, e importare ciò che ci manca e non riusciamo a realizzare localmente.

Alla città non devono mancare servizi "ancillari", quali ospedali e bagni pubblici (per mantenere l'igiene e tenere sotto controllo il pericolo di epidemie),

CESARE LO VUOLE

Roma non ci ha mandato a governare le terre a noi assegnate solo perché le siamo simpatici. Ogni tanto, dalla capitale arriveranno delle richieste con scadenze precise: per esempio, "venti spade entro dodici mesi". Tali impegni ci verranno rammentati regolarmente e, se non riusciremo a soddisfarli, il nostro favore verso l'attuale Cesare diminuirà. Un signore davvero insoddisfatto potrebbe arrivare al punto di mandare le sue truppe con l'ordine di toglierci di mezzo con le cattivei

I cittadini soddisfatti espanderanno le proprie abitazioni, rendendole più belle e spaziose.

I consiglieri si occupano di diversi aspetti dell'amministrazione urbana, e permettono di esaminare i vari problemi in dettaglio.

prefetture (che uniscono le funzioni di polizia e pompieri), centri di ingegneria con specialisti che si aggirano per la città per identificare e impedire eventuali crolli delle strutture, nonché teatri, arene, strutture militari e templi per la venerazione degli dei.

Parlando di questi ultimi, *Caesar IV* prevede la presenza di cinque numi dell'antichità, da Zeus a Bacco. Ognuno di loro può portare benefici nell'aspetto della vita cittadina di cui è patrono e, parallelamente, scatenare fulmini e carestie se non è soddisfatto. Organizzare grandi festival (con denaro preso dalle casse comunali) farà felici sia i cittadini, sia la divinità cui dedicheremo la celebrazione, e porterà una grande varietà di bonus.

Imparare a giocare a *Caesar IV* non è per nulla difficile. Il tutorial, che copre l'iniziale espansione romana nella penisola italica nel periodo della monarchia, introduce gradualmente tutti gli elementi del gioco attraverso una serie di scenari di complessità crescente. Una schermata apposita, in cui possiamo consultare i nostri "consiglieri", permette di vedere subito cosa funziona nelle città e cosa richiede il nostro intervento immediato. In tal modo, diventa relativamente facile, almeno all'inizio, gettare delle fondamenta solide e agire rispondendo alle varie crisi, man mano che si sviluppano. Proseguendo, però, sarà necessario fare tesoro dell'esperienza accumulata e pianificare la crescita in anticipo, o ci troveremo impastoiati in una di quelle terribili situazioni in cui, per risolvere un problema (per esempio la mancanza di strutture sanitarie), siamo costretti a modificare il paesaggio urbano, creandone in risposta molti di più.

Caesar IV è, in definitiva, un ottimo rappresentante del proprio genere. Se gli si vuole imputare qualche difetto, l'introduzione della grafica 3D sembra più derivare da un'esigenza dei tempi, che da reali necessità del gioco (come la bellezza estetica di titoli 2D quali *Patrician III* dimostra facilmente).

Inoltre, è facile notare dove sono state introdotte alcune semplificazioni, così da rendere il gioco più accessibile a tutti. D'altro canto il precedente titolo di Tilted Mill, *I Figli del Nilo*, pagava il suo maggiore realismo con un eccesso nella microgestione e con la necessità di seguire dozzine di problematiche contemporaneamente.
Un bel gioco per tutta la famiglia.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

L'enciclopedia online contiene informazioni su tutti gli aspetti del gioco.

IN ALTERNATIVA...

I Figli del Nilo,
Gen 05, 7
Il precedente titolo degli sviluppatori di Tilted Mill (pubblicato da Sega) era dedicato alle immortali metropoli egizie del periodo dei faraoni; più intricato di *Caesar IV*, sacrificava parte della giocabilità al realismo.

Stronghold 2,
Giu 05, 7
Il "manageriale di castello medievale" di 2K Games offre due modalità: una più votata al combattimento e un'altra imperniata sulla gestione di una fortezza; il gioco è molto dettagliato, anche se non raggiunge la profondità della serie *Caesar*.

IL POTERE DEL DEMIURGO

Caesar IV viene distribuito con un editor di scenari completo e funzionale, cui si accede direttamente dal menu principale del gioco. Con questa utility è possibile realizzare una situazione di partenza completa di obiettivi, natura del terreno da colonizzare, eventi particolari e, perfino, alcune strutture già presenti. Volendo, e con un po' di pazienza, si può realizzare perfino una città già pronta, riempirla, attraverso l'editor, di problemi vari, quindi distribuire lo scenario agli amici o attraverso la Rete. Non abbiamo dubbi sul fatto che la comunità degli appassionati popolerà ben presto i siti dedicati a *Caesar IV* con ottimi scenari e – perché no? – ricostruzioni di famose metropoli del passato.

Info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Sierra Ent./Tilted Mill** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.caesariv.com/it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L PS 1.1, 2 GB HD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Facile da imparare e gestire
- Notevole numero di strategie di sviluppo urbano
- Editor di scenari

- Alcune semplificazioni rispetto al passato
- Grafica 3D gradevole, ma non eccelsa
- Un po' ripetitivo

Sierra e Tilted Mill raggiungono un ottimo equilibrio tra dettaglio e giocabilità. La grafica 3D è buona, pur se non eccezionale, ma il numero di sfide urbanistiche e di strategie per affrontarle rendono *Caesar IV* longevo e coinvolgente.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	STORICITÀ
7	7	8	8	7	8

L'intensità dei colori indica la densità di popolazione. Sarà nel vostro interesse mirare a distruggere le città più popolate.

Le battaglie navali si rivelano spesso fondamentali per aprirsi un varco fra le difese nemiche.

GENERE: RTS MULTIPLAYER

DEFCON

Una partita a scacchi o una guerra termonucleare globale? *DEFCON* è entrambe!

DEFENSE CONDITION

DEFCON è in inglese, ma il poco testo presente e l'intuitività del gioco lo rendono adatto anche a chi conosce solo l'italiano. Una buona padronanza della lingua di Albione è comunque consigliata, considerando che, quando si gioca online, questa è lo standard di fatto per le comunicazioni fra i giocatori.

SOLO SU STEAM

DEFCON è acquistabile solo tramite la piattaforma Steam. Per 14 euro potrete scaricare i pochi MB dell'eseguibile e iniziare subito a giocarlo. Non disperino gli amanti delle confezioni, che a 21 euro potranno – sempre tramite Steam – comprare la versione inscatolata, che verrà recapitata a casa. Tutte le informazioni le trovate su Steam (www.steampowered.com, in inglese).

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL monitor visualizza costantemente un planisfero, su cui sono indicate le risorse degli alleati e le postazioni nemiche scoperte fino a quel momento. Uno stormo di caccia sta sorvolando il Giappone nel tentativo di individuare l'ubicazione dei silos contenenti le testate nucleari, mentre i cacciatorpediniere sono schierati in modo da bloccare eventuali tentativi di attacco via mare. Nel frattempo, una flottiglia di sottomarini atomici si sta silenziosamente infiltrando nel mar di Barents, pronta a lanciare missili su Mosca e San Pietroburgo, nel caso la situazione precipitasse.

Sembra una delle scene del film "WarGames" (1983), ma questa volta non la vivrete passivamente. Sentirete lo stress e l'angoscia, nonché il peso della responsabilità. Fortunatamente, anche in questo caso è tutto finto, pur se la tensione provocata dal massimo livello di allerta – il DEFCON 1 – non è facile da gestire. Nessuno si farà male giocando all'ultimo capolavoro di Introversion, ma si avverte sempre un brivido lungo la schiena nel leggere sullo schermo il numero di persone letteralmente polverizzate dopo l'impatto di una testata atomica su qualche metropoli.

DEFCON è terribilmente crudo e, sebbene la grafica sia stilizzata, riesce a dimostrarsi incredibilmente realistico. Fortunatamente, diverte parecchio, oltre a far sudare svariate camicie, soprattutto quando lo si gioca online insieme ad altre cinque persone motivate a vincere nell'unico modo possibile: sopravvivendo e, contemporaneamente, debellando qualsiasi minaccia nemica. Facile a dirsi, incredibilmente complesso da portare a termine.

Affrontando il tutorial sembra tutto semplice. Si dispongono i propri silos, le postazioni aeree, la flotta e i radar... come può un RTS con così pochi elementi essere complicato? Eppure, non appena si inizia a giocare con qualche intelligenza "reale" su

> **"Salve, Dr Falken. Che ne dice di una buona partita a scacchi?"**

Internet, ma anche solo contro i bot gestiti dal computer, ci si rende conto che questi pochi tasselli consentono di organizzare strategie particolarmente cervellotiche, che obbligano a tenere conto di numerosi elementi e del fatto che gli alleati possono "cambiare idea" da un momento all'altro.

DEFCON prosegue il ciclo iniziato da Introversion con *Uplink* prima e *Darwinia* poi: grafica minimalista, ma stilisticamente esaltante, gameplay composto da piccole, semplici azioni da legare insieme per realizzare strategie intricate, schema ripetitivo, ma allo stesso tempo vario. I titoli dei ragazzi inglesi sono l'equivalente degli scacchi: semplici da imparare, maledettamente difficili da domare a pieno, e capaci di non annoiare mai. Al contrario delle due realizzazioni precedenti, però, *DEFCON* è anche credibile, soprattutto in un periodo come quello attuale, quando l'incubo di una guerra su scala planetaria si riaffaccia nelle menti della gente.

Tutte le nazioni, in questa allucinazione digitale, sono dotate degli stessi, potentissimi, armamenti. Nessuno è più forte o più debole, ma un passo falso costerà la vita di un enorme centro urbano, se non di un intero continente. Per sopravvivere non sarà sufficiente lanciare testate atomiche a destra e a manca. Prima di tutto, bisognerà disporre in maniera intelligente le "pedine", per poi muoverle con sagacia e, solo al momento opportuno, sferrare l'attacco

VIVI E LASCIA MORIRE

Esistono molti modi di vincere una partita a *DEFCON*, ma sarà la conta dei vivi e dei morti a decretare quale superpotenza dominerà la Terra. In particolare, è possibile selezionare tre diverse modalità per l'assegnazione del punteggio. In Genocide, i punti vengono assegnati a chi riesce a mietere il maggior numero di vittime fra gli avversari, mentre in Survival tutti i giocatori partono da 100 punti, che vanno scalando ogni volta che qualche testata nucleare colpisce un centro urbano. Infine, in Default il punteggio finale è un misto fra le due modalità precedenti.

MILLE MODI DI UCCIDERE

L'ultima fatica di Introversion permette agli sfidanti di affrontarsi in diverse maniere, secondo il tempo a disposizione. In Office Mode una partita durerà ben otto ore (l'orario d'ufficio, per l'appunto) e i tempi di lancio delle testate saranno molto dilatati, evitando di dover stare costantemente appiccicati allo schermo. Il gioco girerà in finestra e il sonoro sarà disattivato: perfetto per sfidare il proprio vicino di scrivania all'insaputa del capoufficio. Speed Defcon, invece, girerà con il tempo accelerato al massimo, facendo durare la partita non più di 15 minuti e rendendo adrenalinica la pianificazione della strategia. In modalità Diplomacy si partirà tutti sotto una grande alleanza mondiale: chi sarà il meno paziente degli alleati, quello che per primo darà il via alle ostilità? BigWorld, infine, considera un mondo con il doppio della popolazione e ben più vasto, tanto che i missili impiegheranno il doppio del tempo per raggiungere il bersaglio. Inoltre, il campo d'azione dei radar sarà dimezzato. Ottimo per lunghe partite.

Ogni volta che una testata atomica raggiungerà la sua destinazione, otterrete un macabro messaggio indicante il numero di vittime.

Evidenziando solo il campo d'azione dei radar, si intuisce dove il nemico potrebbe nascondere le proprie flotte.

Sparando una testata atomica, rivelerete al nemico la posizione dei vostri silos: usate cautela, invece di lasciarvi trasportare dal desiderio di nuclearizzare subito tutto e tutti.

Gli aerei andranno usati con saggezza: possono portare armamenti atomici, ma vengono abbattuti abbastanza facilmente dalle difese avversarie.

NEL CD 1 E NEL DVD

Se volete provare l'emozione di una guerra termonucleare globale, installate il demo di *DEFCON* che trovete sul CD 1 o sul DVD allegati alle omonime edizioni della rivista.

SOLI O MALE ACCOMPAGNATI?

DEFCON è un'esperienza principalmente online, dove conta non solo l'abilità strategica nel pianificare le proprie risorse, ma anche le capacità di stringere (labili) alleanze. Lottare soli, tutti contro tutti, può rivelarsi dispersivo e poco producente. Meglio pettegolare con qualcuno, per poi cercare di annientarlo dopo aver eliminato, insieme, il nemico comune. Il numero massimo di partecipanti per partita è 6, ma è possibile anche giocare *DEFCON* in solitario, aggiungendo fino a cinque avversari controllati dal computer. Pur se la vera "anima" del gioco è sulla Grande Rete, quelle contro la I.A. non saranno partite banali.

nucleare. I silos, per esempio, possono essere impostati per difendere le città dai missili o per lanciare testate atomiche, ma per passare da una modalità all'altra ci vuole del tempo, durante il quale l'unità rimarrà inattiva. È bene tenere conto, poi, che una volta partiti i razzi in direzione di qualche metropoli avversaria, i nemici scopriranno la posizione delle basi di lancio e ciò le renderà vulnerabili. Lo stesso discorso si applica ai sottomarini, che si muoveranno non visti sotto gli oceani, ma che saranno alla mercé degli attacchi non appena emergeranno per sfruttare i propri armamenti. Si tratta, insomma, di giocare al gatto e al topo, di ponderare bene ogni mossa e di pensarci più e più volte prima di decidersi a lanciare le armi di distruzione di massa: anche se vi andasse bene l'attacco, rivelare l'ubicazione delle vostre risorse terrestri o navali significherà regalare agli avversari un importante vantaggio strategico.

Le prime partite in multiplayer vi vedranno perire miseramente sotto i colpi di persone più astute di voi, ma sarà sufficiente leggere con calma i forum e il manuale (in inglese), cercare di capire il funzionamento di ogni unità, i suoi pro e contro, ed ecco che magicamente smetterete di cedere alla tentazione di sparare tutto e subito, e inizierete a fare mosse più ponderate. Scoprirete, per esempio, che non è intelligente spedire subito i vostri preziosi bombardieri contro le principali città nemiche, ma che è saggio inviare qualche ricognitore in avanscoperta, per studiare le difese, aggirarle o eliminarle, e solo a quel punto premere l'ipotetico pulsante rosso che darà il via al lancio dei missili intercontinentali. Più giocherete a *DEFCON*, più apprezzerete gli accordi con altri stati e vi renderete conto che, eliminati i nemici diretti, anche i migliori alleati desiderano vincere e che non esiteranno a tentare di distruggervi, al momento più opportuno. Naturalmente, voi non sarete da meno, perché l'importante è trionfare, non importa quanti siano i sopravvissuti – a patto che siano sui vostri territori.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Darwinia, Mar 05, **8½**
Sempre di Introversion, è un RTS immediato, ma non banale; minimalista, ma profondo e complesso.

Warcraft 3 – Reign of Chaos, Mar 02, **9**
Se non amate il minimalismo di *DEFCON*, apprezzerete il più classico *Warcraft 3*, attualmente fra le discipline dei World Cyber Games.

Info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Introversion** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 14** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.steampowered.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, connessione ADSL**
- Multiplayer **Internet 6 giocatori**

- Semplice da imparare, complesso da domare
- Grafica funzionale
- Numerose modalità di gioco

- Bisogna conoscere un minimo di inglese
- Le prime sfide in Rete saranno dure
- Lo stile rétro non è per tutti

DEFCON **è come gli scacchi: un passatempo che può durare una vita. Se cercate una bella grafica e un sonoro d'effetto non lo degnerete di uno sguardo, ma se amate la giocabilità e la strategia "veloce", rimarrà a lungo installato sul vostro disco fisso.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	STILE
6	6	9	9	9	9

Le origini del vostro impero economico sono umili: una piccola cittadina di provincia.

Le città presenti nella mappa avranno diverse esigenze e potranno fornire svariati prodotti.

GENERE: GESTIONALE

SID MEIER'S RAILROADS!

Sid Meier sale in carrozza e viaggia in prima classe.

IN ITALIANO

Sid Meier's Railroads! Sarà venduto nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: scatola, manuale e testi a schermo compresi. La traduzione è di ottimo livello e non fa rimpiangere la lingua madre del gioco.

GLI SCENARI DI GIOCO

Il giocatore potrà scegliere tra vari scenari in cui cimentarsi per diventare il Re dei trasporti ferroviari. Le diverse posizioni geografiche presenteranno caratteristiche peculiari, che dovranno essere sfruttate al meglio per ricevere i maggiori benefici possibili. Non solo cambieranno le locomotive che avrete a disposizione, ma anche le risorse del territorio e le richieste delle città. Per esempio, Parigi richiederà vino, mentre Washington preferirà ricevere acciaio per le sue fabbriche.

I gestionali su PC sono un classico e cosa c'è di più classico di un gestionale firmato Sid Meier? Questa volta, però, al posto di belligeranti civiltà del passato, si dovrà gestire l'altrettanto subdolo e pericoloso mondo degli affari.

L'ambientazione è la seconda rivoluzione industriale, periodo storico compreso tra il 1830 e il 1950, durante il quale l'economia mondiale fiorì grazie alla spinta data dalle innovazioni tecnologiche e dall'ampliamento del mercato. Fondamentale per il progresso fu la creazione di una fitta rete di trasporti, che permise un maggiore interscambio di beni tra luoghi distanti. Gli indiscussi protagonisti di questa modernizzazione furono i treni che, nati agli inizi del 1800, si diffusero capillarmente diventando il principale mezzo di trasporto di persone e merci. In *Sid Meier's Railroads!* vestirete i panni di uno dei tanti magnati dell'industria ferroviaria che, approfittando dell'alta richiesta di infrastrutture, dovrà riuscire a ottenere l'egemonia sui trasporti e a soddisfare particolari richieste che rappresentano le condizioni di vittoria. Al termine del periodo storico in cui è ambientato lo scenario, la cui durata media è di un centinaio di anni di gioco, verranno tirate le somme sull'operato dell'industriale e verrà assegnato un punteggio in base alla percentuale di obiettivi raggiunti.

Diventare il leader dei trasporti su rotaia non è semplice e, innanzi tutto, occorre creare una solida compagnia ferroviaria che sia in grado di portare beni in ogni parte del mondo. Partendo da una piccola città, la vostra rete dovrà servire capillarmente gli altri insediamenti della mappa e, al contempo, far affluire le materie prime in luoghi adatti alla lavorazione. Lo sfruttamento delle risorse ambientali è possibile solo a patto di munirsi di infrastrutture particolari quali caseifici, acciaierie, mobilifici e molte altre, che permettono di trasformarle in una ventina di beni commerciabili di diverso valore. All'interno di ogni città è consentito costruire un numero limitato di fabbriche, la cui gestione viene affidata a uno degli imprenditori attraverso un sistema ad aste.

La strada per arricchirsi è lunga e irta di pericoli, visto che occorre anche investire su miglioramenti tecnologici. Questi vengono scoperti durante la partita

> "L'interfaccia utente è semplice e intuitiva"

e venduti al miglior offerente sotto forma di brevetti. Per appropriarsene, si deve partecipare a un'asta del tutto simile a quella necessaria per l'edificazione di fabbriche e, in caso di successo, si sarà detentori in esclusiva dell'invenzione per un periodo di 10 anni, al termine dei quali il tutto diventerà di pubblico dominio.

Altro importante fattore da tenere in considerazione è l'andamento del mercato. Informazioni a riguardo verranno date dai giornali, che riporteranno gli avvenimenti più significativi dal punto di vista finanziario. Al giocatore accorto non resterà che investire sui beni che al momento "tireranno" di più, così da ottenere il massimo rendimento dalle sue rotte commerciali.

LE TRATTE FERROVIARIE

Per assicurare un adeguato volume di scambi commerciali tra le città, è indispensabile che le vostre ferrovie siano veloci. A tale fine, è fondamentale valutare accuratamente il tragitto da percorrere. Una strada ferrata che presenti dislivelli, come montagne o colline, sarà molto più lenta rispetto a un'altra completamente in piano. Occorre, inoltre, migliorare continuamente i treni attraverso l'acquisto di locomotori sempre più potenti, che assicurino una maggiore velocità di crociera.
Vale, in ogni caso, la regola generale secondo cui tanto più un treno è carico, tanto più lentamente si muoverà. Naturalmente, mentre per merci quali oro e acciaio la velocità del viaggio ha un'importanza marginale, per risorse come posta e passeggeri e, in generale, per tutte le merci degradabili, il tempo di percorrenza rappresenta un fattore di primaria importanza.

L'interfaccia utente di *Railroads!* è semplice e intuitiva. Grazie a un ottimo tutorial, anche il magnate meno navigato sarà in grado di gestire con relativa facilità il proprio impero. Tutto viene controllato con dei menu di immediata lettura e il posizionamento dei binari richiede un semplice clic. Le informazioni necessarie vengono presentate in maniera

GLI AVVERSARI

Giocando a *Railroads!* si potrà scegliere di confrontarsi con altri agguerriti magnati dell'industria ferroviaria. Questi ultimi inizieranno a costruire il loro impero da una città diversa dalla vostra e faranno di tutto per superarvi e aggiudicarsi il titolo di Re delle ferrovie. L'Intelligenza Artificiale che li comanda è molto valida, obbligandovi, anche nella modalità di media difficoltà, a impegnarvi a fondo per mantenere la vostra egemonia. Se, però, riuscirete ad acquistare il 100% delle azioni delle società rivali, potrete decidere di fondere il nuovo acquisto con il vostro impero ferroviario. In questo caso, diverrete i padroni delle tratte dell'avversario, oppure liquiderete la società per disporre immediatamente di un ingente capitale.

La grande varietà di scenari vi metterà a confronto con problematiche diverse.

Più un treno sarà carico, più la sua velocità calerà.

Occorre dotare le stazioni più importanti di binari doppi, in modo da evitare che i treni debbano aspettare troppo prima di scaricare le merci.

La possibilità di personalizzare i treni rappresenta una piacevole occupazione.

ordinata e, in controtendenza rispetto agli stereotipi del genere gestionale, l'amministrazione del proprio patrimonio non obbliga a impegnarsi in una minuziosa microgestione.

Roilroods! non è certo il primo manageriale centrato sul mondo dei trasporti su rotaia e tra i suoi rivali più diretti si può annoverare *Railrood Tycoon 3*. Quest'ultimo titolo si differenzia per molti aspetti: innanzitutto, l'azienda di cui siete a capo in *RT 3* viene fondata grazie al finanziamento di investitori esterni, che pretenderanno da voi un'oculata amministrazione del capitale, pena l'estromissione dal ruolo di presidente. Inoltre, la gestione dell'aspetto economico è più complessa, dando modo al giocatore di finanziare la propria compagnia tramite l'emissione di obbligazioni o la vendita di azioni societarie. È addirittura possibile andare in borsa, permettendo ai "finanzieri" più scaltri di guadagnare una fortuna grazie ad ardite speculazioni. In *Roilroods!*, invece, l'amministrazione del capitale è meno articolata e, sebbene sia possibile acquistare azioni di società rivali in modo da rilevarle (una volta ottenuta la totalità del pacchetto), non si arriva a un tale grado di minuziosità.

Pur nella sua maggiore semplicità, *Roilroods!* ha però il grande pregio di offrire un ritmo avvincente e una maggiore immediatezza di gioco. La sua naturale longevità è ulteriormente aumentata dalla facoltà di scegliere tra vari scenari, che propongono problematiche differenti in relazione alla diversa posizione geografica. Non manca la possibilità di sfidare intelletti umani grazie alla modalità multiplayer via Internet o in LAN, per partite all'ultimo sangue, e all'ultima rotaia.

Per questi motivi, anche se da un lato *Roilroods!* risulta più appetibile all'utente senza particolare esperienza nei gestionali, non rischia di inimicarsi il favore degli appassionati del genere, che verranno ammaliati dalla semplicità dei controlli e dall'incalzante struttura di gioco.

Francesco Mozzanica

ALL'ASTA!

Durante la partita, quando un inventore scoprirà una nuova tecnologia, la presenterà al mondo industriale e il suo brevetto sarà messo all'asta. Una volta fissato il prezzo base, in relazione all'utilità del miglioramento tecnologico, i vari contendenti si batteranno a forza di "chi offre di più?" per accaparrarsi il brevetto. Comportamento comprensibile: l'acquisto di una nuova tecnologia, infatti, ne assicura l'esclusività di sfruttamento per un periodo di 10 anni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Una partita ha una durata di un centinaio d'anni, divisi in 3 periodi di circa 30 anni ciascuno. Durante ognuno di questi intervalli, il giocatore dovrà portare a termine determinati compiti, diversi nei vari scenari, per aggiudicarsi un maggior numero di punti. Al termine della partita, si riceverà una valutazione che dipenderà anche dal completamento di queste condizioni di vittoria.

UN TRENO TUTTO MIO

Una chicca interessante è la possibilità di personalizzare i propri treni scegliendone logo e colore. Naturalmente, i cambiamenti cromatici non hanno alcun effetto sull'efficienza delle macchine, ma volete mettere la soddisfazione di vedere sulla mappa i vostri treni speciali?

IN ALTERNATIVA...

Railroad Tycoon 3, Nat 03, 7
Un ottimo gestionale sul mondo dei trasporti. GMC lo ha allegato all'edizione Budget del mese di giugno 2006.

Civilization IV, Nov 05, 9
Nel capolavoro di Sid Meier, guiderete uno dei potenti popoli del passato, dirigendone i passi dal 4000 a.C. fino ai giorni nostri.

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.2kgames.com/railroads/railroads.html**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN fino a 4 giocatori**

- Sistema di gioco semplice e immediato
- Numerosi scenari con caratteristiche diverse
- Difficoltà ben calibrata

- Troppo semplice per i puristi
- Graficamente non eccelso
- Assenza della modalità campagna

Un gestionale sul mondo dei trasporti su rotaia non è certo un'idea nuovissima, ma *Railroads!* è stato realizzato in maniera godibile e capace di divertire anche chi non ha una grande passione per i treni, senza per questo deludere le aspettative degli amanti del genere.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	8	7	8	8

■ Le schede tecniche delle squadre e dei calciatori sono straordinariamente dettagliate. Non mancano le imprecisioni però.

■ Il database può essere impostato agevolmente all'inizio di ogni partita, con conseguente riduzione della velocità nell'elaborazione dei dati.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FOOTBALL MANAGER 2007

La classe non è acqua e Sports Interactive lo dimostra ancora una volta!

IN ITALIANO

Il gioco è stato completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, tasti a video e scatola.

SE la serie *Scudetto – Championship Manager* (la recensione del capitolo *2007* è a pagina 102) è in attesa del definitivo salto di qualità, quella di *Football Manager* ha ormai raggiunto la maturità da diversi anni.

Il vantaggio che Sports Interactive ha sulla concorrenza è tale, da permettere a Miles Jacobson e soci di amministrare saggiamente le forze (e le innovazioni). Il nuovo fiammante *Football Manager 2007* è la miglior espressione manageriale sportiva disponibile per gli amanti del bel calcio, per chi ha sempre desiderato fare l'allenatore o gestire stelle di prima grandezza come Ronaldinho, Messi e Kakà.

Il motto di Sports Interactive nelle ultime annate videoludiche è stato "evoluzione continua, nessuna rivoluzione". Perseguendo questa filosofia, *Football Manager 2006* aveva raggiunto lo scorso anno l'apoteosi simulativa, deliziando i calciofili con una serie di innovazioni e sostanziosi ritocchi nell'elaborazione dei dati. *Football Manager 2007* è una versione potenziata e "limata" dai bug dell'edizione precedente, con oltre centinaio di piccoli cambiamenti. Il primo aspetto che colpisce di *FM 2007* è l'interfaccia, più intuitiva e bella da osservare. La navigazione tra gli infiniti menu, le opzioni di gioco e le nuove schermate introdotte sono state studiate per essere più accessibili. Insomma, essere al timone di società quali Barcellona, Milan, Chelsea o Manchester United rappresenta una sfida diversa dal gestire club quali Legnano, Cittadella o Cavese con tutte le implicazioni tecnico/tattiche del caso.

Un'interessante variazione sul tema è la ristrutturazione del settore giovanile. Questa volta, le "promesse" non diventeranno più forti dei vari Rooney e compagnia nel giro di qualche stagione, rendendo il mercato di *Football Manager 2007* poco realistico. Nella versione precedente, infatti, dopo aver disputato qualche annata, era facile rendersi conto che non valeva pena spendere decine di milioni per acquistare lo Shevchenko della situazione, quando c'erano giovanotti di belle speranze che diventavano dei fenomeni a un costo infinitesimale. Anche il parco "osservatori" è stato risistemato a dovere e ora

> **"FM 2007 diventa quasi veloce come l'ultimo Scudetto 2007"**

i vostri aiutanti vi proporranno una pletora di informazioni per valutare atleti interessanti e squadre avversarie.

Ciò che Sports Interactive ha aggiunto al cuore di *Football Manager 2007* è una maggiore interazione con l'ambiente "circostante": è possibile parlare con un calciatore e chiedergli consigli su nuovi atleti o sull'ingaggio di altri membri dello staff. Nel caso specifico di calciatori della Primavera, i Maldini, Corini della situazione potranno fare da chioccia ai baby fenomeni (vd. Giuseppe Rossi). Tutto questo aumenta in modo esponenziale le relazioni tra voi e i componenti del vostro team, instaurando nuovi livelli di

NEL DVD

Sul DVD damo allegato a GMC di questo mese, è possibile trovare il demo di *Football Manager 2007* in versione "larga", con quasi tutta la opzioni di gioco attivata.

UNA QUESTIONE DI TESTA

La componente psicologica riveste ormai un ruolo essenziale nella gestione di una compagine calcistica. Gli allenatori di grande blasone quali Morinho, Capello o Wenger indossano spesso i panni dello psicologo. Saper motivare i propri campioni è fondamentale per raggiungere traguardi prestigiosi e sia in *Scudetto 2007*, sia in *Football Manager 2007* questa componente è stata introdotta. È possibile, infatti, elogiare/stimolare i propri fuoriclasse in molteplici modi e in determinate situazioni. Certo, il tutto è stato reso in maniera semplicistica, ma nel prossimo futuro la componente psicologica rivestirà un ruolo sempre maggiore.

■ La vittoria è andata alla Roma, come è accaduto nel 1983 dopo la vittoria ai Mondiali di Spagna.

EDITOR

Dopo qualche edizione non propriamente alla portata di tutti, torna in *FM 2007* quello che possiamo definire un editor davvero flessibile. Pensate che qualche giocatore sia stato sopravvalutato, oppure che siano stati sbagliati alcuni parametri? Con l'editor è possibile risistemare il tutto con grande facilità. Insomma, un ritorno alle origini per una serie che ha sempre fatto della longevità e della possibilità di modificare i parametri il proprio cavallo di battaglia.

Dalle nostre elaborazioni, Luca Toni sarà il capocannoniere anche della stagione in corso.

La squadra di Rijkaard ha trionfato nel mondiale per club.

Un'altra finale spagnola per la Champions League? Il Real di Capello è pronto a sorprendere Ronaldinho e soci.

interazione tra i giocatori della prima squadra e i panchinari, premiando chi cura attentamente la crescita delle nuove leve.

La comunità degli appassionati aveva auspicato da tempo l'introduzione dei cosiddetti club affiliati, e il loro effettivo arrivo ha reso *FM 2007* ancora più sofisticato. Si tratta del classico accordo che avvantaggia entrambe le parti: da un lato i club satellite possono godere di giocatori in prestito a titolo gratuito, dall'altro quelli principali hanno modo di vedere come si comportano i propri calciatori nell'arco di una stagione, testandone l'affidabilità.

Una delle novità più gradite di questa annata 2007 va a colmare una "lacuna" storica della serie: la lentezza cronica del database nell'elaborazione dei dati. Ora è consentito decidere quante partite simulare completamente, in modo da ridurre drasticamente i tempi di calcolo. Risultato: *FM 2007* diventa quasi veloce come l'ultimo *Scudetto 2007*.

Quella che si presenta agli allenatori virtuali è l'ultima versione di un gestionale calcistico dall'impatto mostruoso, migliorato grazie anche all'attenzione prestata ai consigli dei milioni di fan della serie. Il database non è secondo a nessuno, il motore di gioco – sempre in 2D – è un piacere per gli occhi, la selezione dei giocatori e quella delle tattiche sono semplici, ma al tempo stesso versatili. Il lato più manageriale dello "sport più bello del mondo" – calciomercato, osservatori, contratti – è stato ben strutturato, e l'interazione con i media e la necessità di motivare i propri calciatori aggiungono qualcosa in più.

Se, a prima vista, *Football Manager 2007* può sembrare una sterminata serie di statistiche, dopo alcuni minuti di gioco schiude le porte a un mondo fatto d'infortuni, colpi di mercato, battaglie eroiche nella corsa continua verso la gloria e la conquista della Champions League o della Coppa del Mondo.

Semplice, ma profondo e universale, *Football Manager 2007* si lascia amare come il vero gioco del calcio. Una ragione sufficiente affinché legioni di fan decidano di puntare su di lui anche quest'anno.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Scudetto 2007, Dic 06, 7½
Il diretto concorrente di Sports Interactive si distingue per l'estrema semplicità e la velocità nei caricamenti, nonché per l'ottima visuale in stile "Subbuteo".

FIFA 07, Nov 06, 8
Il nuovo episodio della serie *FIFA* ha impressionato per completezza e per aver sistemato alcune lacune storiche

Info ■ Casa **SEGA** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanager.co.uk**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM, 650 MB su disco fisso**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Database immenso**
- **Realismo simulativo unico**
- **Calciomercato migliorato**

- **La partita in 2D è un po' anacronistica**
- **Solita serie di bug**
- **Nessuna rivoluzione nella struttura di gioco**

Qualche ritocco grafico qua e là, qualche innovazione di spessore, un database immenso e un motore simulativo perfezionato fanno del nuovo episodio della serie *Football Manager* il titolo da comprare per gli appassionati del bel calcio visto dalla panchina.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	9	9	8	8

La visuale in perfetto stile "Subbuteo" è stata ulteriormente migliorata, soprattutto nei movimenti degli omini.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

SCUDETTO 2007 CHAMPIONSHIP MANAGER

Trovare l'equilibrio tattico non è mai facile...

IN ITALIANO

Scudetto 2007 è completamente tradotto nella nostra lingua: testi a video, manuale e scatola sono in italiano.

LA stagione calcistica 2007 su PC promette scintille. Chi vincerà l'acceso derby tra i ragazzi di Beautiful Game Studios (*Scudetto*) e quelli di Sports Interactive (*Football Manager*)?

Gli ultimi scontri hanno visto prevalere agevolmente lo storico team di Sports Interactive fondato dai fratelli Collyer, in virtù di un superiore tasso tecnico e di una condizione fisica eccellente. Il team BGS non si è perso d'animo e ha lavorato duramente per colmare il distacco dai rivali, proponendo una versione più curata e snellita con *Scudetto 2007*. Niente rivoluzioni, ma tanti piccoli aggiustamenti per affrontare in modo degno un avversario di grande blasone.

Dopo aver installato il nuovo *Scudetto*, è facile apprezzarne lo stile sobrio e l'estrema semplicità nell'interfaccia di gioco. L'essenzialità dei menu a tendina, combinata alla velocità nei tempi di caricamento, fanno una buona impressione agli appassionati delle simulazioni manageriali calcistiche di vecchia data.

Dando uno sguardo ai campionati selezionabili (sono ventisei, cui vanno aggiunte le serie minori) e scegliendo la squadra del cuore con cui iniziare la propria avventura calcistica, giunge il momento di saggiare sul campo le innovazioni proposte dal team BGS.

Tra le migliorie proposte, a colpire è l'introduzione della "Pro Zone", uno strumento intuitivo che permetterà agli allenatori virtuali di analizzare in modo esaustivo ogni aspetto della singola partita. Dopo un match, è possibile "vivisezionare" i movimenti di qualsiasi calciatore, il tipo di giocate e così via, raccogliendo una serie di informazioni utili per gli incontri successivi.

Un altro aspetto su cui gli sviluppatori hanno lavorato duramente è l'interazione tra i giocatori e allenatori: il Fabio Capello della situazione potrà stimolare i vari Cannavaro, Ronaldo e Cassano per cercare di ribaltare un primo tempo poco edificante, oppure per non far abbassare la concentrazione alle sue "merengues".

L'aspetto psicologico, nel calcio, gioca un ruolo fondamentale prima, durante e dopo ogni incontro. Gli atleti, in base alle loro prestazioni, andranno coccolati, spronati o rincuorati. Insomma, avere giocatori dotati di forte personalità è un requisito essenziale per ottenere risultati in

> "Tenta di riprodurre tutta la complessità del pianeta calcio"

Premier League, così come in Serie A, ma gestire uno spogliatoio di prime donne non è un compito alla portata di tutti. È possibile discutere con i vari Dida, Kakà e Toni il prolungamento del contratto, anche se la scelta è limitata a una serie di domande e risposte multiple. È consentito rilasciare interviste e partecipare a conferenze stampa. Insomma, il tutto appare come un primo tentativo di riprodurre su PC la complessità e le sfaccettature del pianeta calcio. A tal proposito, segnaliamo l'assenza di intercettazioni telefoniche, la mancanza della moviola e l'impossibilità di chiamare il designatore degli arbitri o di promettere trapianti di capelli ai guardalinee.

NEL DVD

Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, troverete il demo di *Scudetto 2007*, che permette di provare le gioie e i dolori della professione di allenatore per sei mesi nei campionati inglese, francese e italiano.

Il fuoriclasse del Barcellona dispone di statistiche accurate. Non tutti i giocatori sono stati riprodotti perfettamente.

PENALIZZAZIONI

In attesa delle possibili riduzioni a opera del Collegio arbitrale della FIGC, il campionato in *Scudetto 2007* inizia con le penalizzazioni previste dalle sentenze di "calciopoli": quindi, Milan, Fiorentina, Lazio e Reggina con partenza a handicap e con la Juventus nella serie "cadetta" a -17. Dopo aver simulato un campionato intero, la squadra guidata da Deschamps è riuscita ad approdare in Serie A, mentre l'Inter ha vinto il campionato.

È possibile avere il doppio incarico: allenatore dell'A.C Milan e selezionatore della squadra Campione del Mondo!

PROZONE

Una delle innovazioni più interessanti di *Scudetto 2007* è l'introduzione della "Pro Zone", un sistema che permette di seguire da vicino le giocate dei propri campioni. È possibile vedere il tipo di passaggi effettuati, i tiri in porta, i movimenti sul campo e molto altro. Si tratta di un'aggiunta interessante, dedicata ai "maniaci" alla *Football Manager*!

Siamo riusciti ad acquistare Mascherano dagli Hammers del West Ham per una cifra record!

La quotazione dei campioni è abbastanza fedele alla realtà, anche se quel Rooney è un po' troppo caro!

Sul campo, *Scudetto 2007* si dimostra migliorato, non solo da un punto di vista squisitamente grafico, ma soprattutto nell'elaborazione delle statistiche. La visuale "Subbuteo" risulta più credibile rispetto alla passata stagione, con 22 calciatori che si muovono in modo più convincente, dando al giocatore l'idea di assistere a un vero incontro. Sono aumentati il numero delle palle intercettate, gli errori gratuiti e persino le segnature. L'Intelligenza Artificiale che gestisce il "motore di gioco" funziona meglio e le azioni proposte sul campo rispecchiano con verosimiglianza le impostazioni scelte da ogni allenatore.
La forza della serie *Scudetto* firmata da BGS è da ricercare nell'estrema velocità di calcolo e nei tempi di caricamento, esigui se confrontati alla "pesante" serie *Football Manager* di Sports Interactive. Su un computer di medio livello, è consentito cimentarsi in più campionati senza rinunciare alla propria vita sociale. Certo, la precisione nell'elaborazione e nel calcolo dei dati è buona, ma non eccezionale, mentre il database è ricco ma non completissimo. Alcuni giocatori sono stati riprodotti con grande cura, altri con superficialità. Probabilmente, i BGS non possono contare sul lavoro certosino che ogni anno diversi ricercatori amatoriali compiono per *Football Manager*.
Il calciomercato, uno dei talloni d'Achille della passata edizione di *Scudetto*, è stato rinvigorito e in questa versione appare un po' più credibile del solito, così come la ricerca dello staff e dei giocatori. L'elemento "benefattore" introdotto lo scorso anno semplifica la sfida, però, come ha dimostrato il Chelsea nella scorsa stagione, i soldi non sempre possono comprare i migliori giocatori del pianeta.
A parte questi cambiamenti, i ragazzi di BGS hanno risolto numerosi bug e imperfezioni che affliggevano l'incarnazione *2006*. Il risultato è più che soddisfacente, ma la completezza e il rigore simulativo della serie *Football Manager* di Sports Interactive sono un'altra cosa!

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2007, Dic 06, 8
Anche quest'anno, la serie di Sports Interactive si conferma al primo posto nel campo delle simulazioni, per completezza e rigore simulativo.

PES 5, Nov 05, 9
In attesa del sesto capitolo, la simulazione calcistica di Konami rimane la migliore espressione videoludica del "bel giuoco".

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Beautiful Game Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.championshipmanager.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM, 400 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Buona velocità nei tempi di caricamento
- Modalità "Subbuteo" spettacolare
- Buon numero di campionati da affrontare

- Simulazione non all'altezza di *FM 2007*
- Database con qualche imperfezione
- Calciomercato da migliorare

Nonostante le migliorie e gli aggiustamenti, *Scudetto 2007* rimane una scelta consigliata per chi è alla ricerca di un buon manageriale, in grado di offrire una sfida esaltante senza la complessità e la puntigliosità di *Football Manager 2007*.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	7	8	7	7

Tutti i consigli utili per giocare bene a *The Sims* sono ora raccolti in un'enciclopedia online.

Gli animali offrono anche più occasioni di socializzare.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2: PETS

Cuccioli: la passione ritorna!

IN ITALIANO

The Sims 2: Pets è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. Non sono stati doppiati né i Sims (che parlano il loro peculiare linguaggio), né gli animali domestici – che, in compenso, dispongono di un buon vocabolario di versi e miagolii per tutte le occasioni.

ANIMALI PER TUTTI

The Sims 2: Pets richiede solo l'originale *The Sims 2* già installato sul PC per essere utilizzato. *Pets* non include nuove aree cittadine, come accade con le altre espansioni, ma modifica quelle già esistenti aggiungendo negozi dedicati agli animali domestici – oltre ad ampliare il catalogo degli oggetti disponibili con alcuni dedicati, in modo specifico, ai nuovi compagni. Durante la nostra prova, lo abbiamo testato con tutte le espansioni pubblicate finora, senza riscontrare problemi.

UNA delle espansioni più amate per l'originale *The Sims*, intitolata *Cuccioli Che Passione!*, aggiungeva al nostro piccolo universo virtuale il mondo degli animali domestici: cani, gatti, uccelli da voliera e perfino esemplari faunistici più esotici, come le tartarughe da giardino.

Oggi che la moda degli animali da compagnia virtuali sta raggiungendo nuove vette grazie a titoli per console come *Nintendogs* (per il Nintendo DS), c'era molta attesa intorno al loro arrivo in *The Sims 2*. Con *Pets*, i creativi di EA non hanno deluso le attese.

Le star della nuova espansione sono i nostri amici cani e gatti. A questi tradizionali compagni dell'uomo è stata dedicata la stessa attenzione che, nell'universo di *The Sim 2*, era stata fino a oggi riservata solo agli umani. Una schermata apposita permette al giocatore di creare il suo animale decidendone sesso, razza (scelta tra una di quelle già disponibili, o completamente inventata), colori del mantello, dimensioni (inclusa la possibilità di modificare realisticamente le varie parti del corpo, quali il muso o la forma delle orecchie) e, infine, la personalità.

Le combinazioni sono infinite, ed è facilissimo perdere molto tempo in questa sezione del gioco, alla ricerca del micio perfetto per la nostra famiglia. Ovviamente, si può sempre optare per un animale generato casualmente, mentre il mondo di *The Sims 2* è ora popolato da randagi che è consentito tentare di adottare.

Gli animali fanno parte della famiglia a tutti gli effetti: cliccando su di loro vedremo come stanno e quali bisogni devono essere soddisfatti con urgenza. A differenza di un normale Sim, però, non potremo controllare direttamente il nostro cane. Sarà compito dei componenti della famiglia assicurarsi del benessere delle bestiole; se, per esempio, avranno fame, occorrerà comprare una ciotola per il cibo e riempirla con regolarità; coccole e giochi soddisferanno il loro bisogno di compagnia, mentre per altre necessità più "canine" e "feline", come rosicchiare e graffiare, sarà bene acquistare oggetti appositi quali ossi di

> **"Le star sono i nostri amici cani e gatti"**

gomma o tronchetti d'albero. È meglio non sottovalutare questi loro istinti: un gatto in "astinenza da artigliate" sarà in grado di distruggere un monumentale letto matrimoniale in una manciata di secondi – e per fortuna che il programma gli impedisce di sfogarsi contro qualche malaugurato ospite.

I cuccioli adottati, all'inizio, hanno un comportamento alquanto istintivo e selvaggio: fanno i loro bisogni dove capita, dormono sui letti dei Sims e scavano buche in giardino delle dimensioni di pozzi petroliferi. Ogni volta che un animale verrà rimproverato dal padrone per qualcosa che avrà fatto, o sarà lodato per un certo suo

UN MICIO DI CARATTERE

Gli animali sono contraddistinti da punti carattere esattamente come gli umani, anche se nel loro caso le caratteristiche sono più semplici e adeguate alla loro natura. Possono essere pigri o scattanti, adorare razzolarsi tra i rifiuti o amare la pulizia ai limiti della schizzinosità, avere un carattere indipendente o essere dei gran compagnoni, e così via. Lentamente, i nostri *Sims* impareranno a conoscere il carattere di ogni animale che gira per casa, e a regolare i rapporti con esso in modo adeguato. Il carattere renderà più o meno semplice insegnare loro alcune regole base, come non ribaltare i bidoni della spazzatura ogni pochi minuti.

Complimentandoci con gli animali quando si comportano bene e sgridandoli quando ne combinano qualcuna, li aiuteremo a inserirsi nella famiglia.

TORNA A CASA LASSIE...

... E con un po' di soldini infilati nel collare, se possibile i Sims più ambiziosi, infatti, potranno trovare un lavoro ai propri animali domestici e utilizzare i loro talenti per incrementare il budget familiare. Esistono varie camere, come star del cinema o appartenente alle unità cinofile di salvataggio o della polizia. Ogni carriera richiede che il nostro amico vada al lavoro di ottimo umore (quindi, quanto meno pulito e ben nutrito) e conosca un certo numero di talenti appresi attraverso l'addestramento. Anche per gli animali sono previste promozioni e carriere, con relativi aumenti di stipendio, e il nostro cane lupo Tirantraxus potrà, se tutto va bene, passare dal ruolo di comparsa a quello di protagonista di uno show tutto suo, come il "Commissano Rex".

Un gatto indemoniato può distruggere un letto in meno di trenta secondi.

Con un po' di pazienza, potremo addestrare gli animali di famiglia – utile per far fare loro carriera!

Il divertimento è assicurato con il nostro gatto Matrix!

comportamento, gli insegneremo lentamente a evitare o a ripetere tale azione. Per esempio, dopo due o tre volte che il nostro dalmata verrà ripreso per avere fatto i propri bisogni in soggiorno, potremo stare tranquilli che, da quel momento in avanti, per lo meno li farà nel vialetto davanti a casa... Un'altra importante iterazione tra Sims e animali è la possibilità di addestrarli a compiere azioni particolari, come rispondere al richiamo del padrone, restare perfettamente immobili quando viene loro ordinato, e perfino parlare! Anche queste procedure richiedono tempo e non tutti i Sims vorranno che le loro bestiole siano condizionate a rispondere agli ordini come soldatini bene implotonati. Un buon addestramento è, però, fondamentale se vogliamo iscrivere i nostri cari a una carriera lavorativa, cercando di farli diventare stelle dello spettacolo o eroi delle squadre cinofile della polizia – un'impresa non solo fonte di soddisfazioni, ma anche di denaro!

Pets è, probabilmente, una delle migliori espansioni per *The Sims 2*. Certamente aggiunge un mondo – quello degli animali da compagnia – capace di dare qualcosa a tutti i giocatori. L'unico limite è rappresentato dal fatto che solo cani e gatti sono rappresentati in dettaglio (il semplice scoprire come adottare altri animali sarà un'impresa), e in alcuni casi l'enorme varietà di cose da fare, soprattutto se avete più espansioni installate, renderà difficile seguire tutto con l'attenzione dovuta.

Fortunatamente, Fido e Micio sono gestiti da una buona Intelligenza Artificiale e basterà un po' di affetto e attenzione per farli felici.

Un ottimo lavoro da parte di EA!

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

MUSICA PER NUOVI ANIMALI

La colonna sonora di *The Sims 2: Pets* presenta una lista di artisti da "hit parade" – tutti impegnati a riproporre in "simmlish" alcuni dei loro successi più famosi. La compilation include brani delle Pussycat Dolls, Aly&AJ, The Flaming Lips e molti altri, con una varietà di generi che spazia dall'indie all'hip hop e dal country al pop. A livello italiano, è stata coinvolta la band dei Finley, attualmente candidata agli MTV's European Music Awards come "Best Italian Act"; in Pets potremo ascoltare il loro brano "Run Away".

IN ALTERNATIVA...

***The Sims: Cuccioli che Passione!*,** Nov 02, 7
L'espansione dedicata agli animali domestici per l'originale *The Sims* è ancora una delle migliori, e indicata a tutti coloro che giocano il primo capitolo della serie.

***Zoo Tycoon 2*,** Dic 04, 7
Se a cani e gatti preferite leoni e coccodrilli, non perdete questo manageriale di parco faunistico edito da Microsoft, semplice e ricco di curiosità. Oggi arricchito da due espansioni.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.thesims.it/pages.view_frontpage.asp**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 1,5 GB HD, *The Sims 2***
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Ogni animale è personalizzabile
- Le bestiole sono relativamente indipendenti
- Personalità e carriere per gli animali

- Un gatto che distrugge un letto è esagerato
- Con molte espansioni installate, il gioco è dispersivo
- Manca di attenzione per le altre specie

Un'espansione che mostra, per gli amici animali, la stessa cura dedicata agli umani del mondo di *The Sims 2*. Cani e gatti fanno "la parte del leone", e possono avere cuccioli, lavorare e imparare nuovi comandi.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
8	8	8	9	7	9

Per sfuggire dalla polizia, potrete semplicemente scappare dal raggio delle volanti o, nei casi più gravi, andare dal carrozziere. Ricorda qualcosa?

La mappa della città ricorda molto quella vista in *Vice City*: entrambi i giochi, effettivamente, si rifanno a Miami.

GENERE: AZIONE

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Tony Montana, dopo anni dall'uscita del film "Scarface", sembra un giovanotto. Miracoli della computer grafica...

IN ITALIANO

La voce del protagonista di Scarface rimarrà quella inglese, ma tutti i suoi interventi saranno sottotitolati in italiano. Meglio così che un doppiaggio approssimativo, ma da una licenza di questo calibro, forse, era lecito aspettarsi di più.

IL TRISTE MIETITORE

Come accade anche nei giochi di Rockstar, il protagonista di Scarface è quasi immortale. O meglio, in caso di decesso si continuerà dall'ultimo edificio in cui si è entrati, o vicino a dove si è iniziata l'eventuale missione. In tali situazioni, si perderanno tutti i soldi in tasca e le eventuali sostanze illegali accumulate fino a quel momento. Le armi, invece, rimarranno, così come le munizioni.

I criminali, è noto, si adattano perfettamente alla finzione cinematografica. Un regista può trovare numerosi spunti scegliendo come soggetto per il proprio film un individuo ai bordi della società, possibilmente violento, senza scrupoli, amante delle belle donne e tentato dai facili guadagni, indipendentemente dai rischi a essi correlati.

Non stupisce che accada lo stesso nel mondo dei videogiochi, il problema è che molti di questi ultimi difficilmente riescono a presentare un anti-eroe con i giusti attributi. Basti pensare a *Il Padrino*, una licenza cinematografica molto forte e un gioco piuttosto interessante, ma che falliva nell'obiettivo di caratterizzare a dovere il protagonista, pur contando su personaggi di contorno squisiti che, al contrario della figura principale, erano presi di peso dal film.

Scarface non si limita a prendere spunto da una pellicola per poi crearvi attorno un mondo "giocabile", ma dà la possibilità di interpretarne il protagonista. Nel gioco, infatti, continuerete le gesta del gangster Tony Montana dal punto esatto in cui il regista dell'omonimo film ha invece deciso di porre fine alla sua vita.

Inizierete le vostre peripezie durante le fasi finali di "Scarface", quando il boss Tony viene massacrato nella sua casa. Dovrete evitare questo misero destino, per poi avere l'onore di guidarlo nella difficile opera di riconquista del suo impero. Praticamente, ricomincerete da zero, dall'ABC del crimine organizzato. Dovrete scoprire dove e come procurarvi le armi, e per pagarle vi troverete a maneggiare parecchia cocaina – prima cercando qualche pusher, successivamente qualche acquirente in grado di sborsare abbastanza per la polvere bianca.

Racimolato il denaro, potrete acquistare qualche locale, per poi prendere possesso dei vari quartieri della città, eliminando le bande avversarie, facendovi rispettare e, ovviamente, riciclando in qualche banca accondiscendente i vostri soldi sporchi. Questo richiederà abilità negli affari, faccia di bronzo e coraggio, ma nella finzione videoludica tali caratteristiche si rifletteranno nella sola capacità di saper tenere premuto quanto basta il tasto "T". Schiacciatelo poco e guadagnerete altrettanto, premetelo troppo e la trattativa fallirà miseramente. Quando, poi, l'autorità o le belle parole non basteranno, avrete sempre modo di estrarre un'arma per risolvere la questione.

> **"È rovinato dalla lentezza del motore grafico"**

Il sistema di combattimento di *Scarface* si rivela interessante, prendendo il meglio di quanto offerto da *Il Padrino*. Il tasto destro selezionerà l'avversario, mentre muovendo il mouse si potrà decidere su quale parte del suo corpo indirizzare i proiettili: una soluzione interessante, considerando che alcune situazioni sono veramente affollate e che tale sistema consente di gestirle anche in caso di decine e decine di avversari sullo schermo. Il tutto, però, è rovinato dalla lentezza del motore grafico, che, unita all'imprecisione del sistema di controllo nel muovere il protagonista, rende frustranti e quasi a turni le battaglie più intense. Inizialmente, si rimane estasiati da *Scarface*. Sarà per il fatto che il protagonista è

COME NEL FILM

L'aspetto meglio riuscito di *Scarface* è la caratterizzazione del protagonista, che rispecchia perfettamente l'interpretazione di Al Pacino. Le movenze sono identiche e il parlato è lo stesso. Anche il carattere, arrogante e sbruffone, risalta facilmente già dalle prime battute e gli atteggiamenti da bullo di quartiere non muteranno durante il corso dell'avventura.

Per aumentare il valore degli "attributi" dovrete fare gli sbruffoni a destra e a manca. Anche con le ragazze, ovviamente!

UN PRELIEVO IN BANCA

Tony Montana è un uomo d'affari, una persona che si reca spesso in banca per fare le sue commissioni. Stranamente, questi lavoretti non consistono in prelievi da conti altrui, bensì in attività più "legali". Praticamente, chiacchierando con la segretaria del direttore di ogni filiale potrete "pulire" il denaro che avrete in tasca, versandolo sul conto e, soprattutto, salvando il gioco.

■ Anche in *Scarface* non manca una sorta di Bullet Time.

■ Tony Montana può nuotare! Ma non solo: prima di affondare, le automobili dondoleranno lentamente sulla superficie, imbarcando lentamente acqua e, solo successivamente, andando a fondo.

■ Avvicinatevi a un avversario e premete il tasto di "fuoco": se sarete nella giusta posizione, lo farete fuori in un colpo solo, godendovi una spettacolare quanto cruenta scena di esecuzione.

identico, visivamente e caratterialmente, al Tony Montana di Al Pacino e Brian De Palma, o forse perché la grafica e l'atmosfera ricordano molto *GTA: Vice City*. Sarete liberi di rubare automobili come Tommy Vercetti, di divertirvi fuggendo dalla polizia tramite rocambolesche corse in macchina o sfruttando alcune scorciatoie. Potrete anche andare all'assalto di un quartiere, iniziando a sparare ai balordi che lo frequentano sino a far fuori tutta la gang che lo gestisce. Purtroppo, però, basta mezzora per scoprire i limiti dello schema di gioco e anche meno per notare le gravi carenze del motore grafico. La pianta della città è ben realizzata e credibile, ma sembra troppo "normale", con un numero limitato di quelle rampe e scorciatoie che rendevano galvanizzanti le corse in auto dei titoli Rockstar. L'andare in giro a comprare e smerciare sostanze proibite, alla fine, si riduce a cercare un pusher, schiacciare a tempo un pulsante, rintracciare un cliente e "smazzare" la coca al miglior prezzo. Lo stesso varrà quando vi recherete in banca per dare una pulitina ai soldi che avrete accumulato, così come per dimostrare che avete le "palle", sfottendo e spaventando vari bulli. Che poi siate in grado di premere il tasto a tempo, o meno, non cambia la vita: i più bravi guadagneranno qualche soldo in più e aumenteranno il parametro relativo alle "palle" – appunto – gli altri si limiteranno a raccogliere le briciole e si ritroveranno un Tony con meno attributi. Ai fini del gioco, però, non ci saranno differenze epocali.

Scarface è, dunque, ripetitivo e poco ispirato, lontano chilometri dalla qualità della serie *GTA* che cerca disperatamente di emulare. A ciò si aggiunga un motore grafico molto lento, inspiegabilmente scattoso anche su PC potenti. Come noterete dalle immagini in queste pagine, non siamo certo su standard elevatissimi per la qualità video e non si riesce a capire perché il gioco giri così male, nonostante le texture siano di bassa qualità, i poligoni mossi non siano tantissimi e gli effetti di shading basilari.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

UN GIOCO A TURNI?

La pesantezza del motore grafico di *Scarface* è esasperante. Anche su sistemi piuttosto potenti (nel nostro caso, un P4 EE 3,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7800 GT), il frame rate arriva a crollare sotto i 15 FPS con qualche auto e una manciata di persone impegnate in una sparatoria. Diminuire il dettaglio non aiuta molto e, anche alla risoluzione di 1024x768 con dettagli bassi, il titolo è letteralmente ingiocabile, soprattutto nelle sezioni in macchina. La causa, probabilmente, è da ricercare nel fatto che *Scarface* sembra essere stato sviluppato per PlayStation 2 e poi convertito – malamente – per computer.

COME "MATRIX"

La mania del Bullet Time ha conquistato anche i ragazzi di Radical Games, che non hanno potuto fare a meno di includerlo in *Scarface*. Dopo aver massacrato abbastanza nemici, si attiverà un indicatore: premendo l'apposito tasto, il gioco inizierà a muoversi al rallentatore, con un protagonista immortale (avete presente la scena finale del film?) e dotato di munizioni infinite. Lo "scherzetto" dura poco, ma si rivela comodissimo nelle risse con le gang di quartiere.

IN ALTERNATIVA...

***Il Padrino*, Apr 06, 8**
Molto simile a *Scarface*, ma con una trama più intrigante e un motore grafico più snello.

***GTA: Vice City*, Lug 03, 9**
Le atmosfere della Miami Anni '80 sono riprodotte alla perfezione nel capolavoro di Rockstar.

Info ■ Casa **Vivendi Games** ■ Sviluppatore **Sierra Ent./Radical Games** ■ Distributore **Vivendi Games** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.scarfacegame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Protagonista carismatico
- Eccellente colonna sonora
- Struttura aperta

- Pessimo motore grafico
- Ripetitivo e poco ispirato
- Sistema di controllo da dimenticare

Le splendide animazioni del protagonista e un'eccellente colonna sonora sono gli unici aspetti positivi di *Scarface*. Tutto il resto, dalla grafica alla giocabilità, è abbondantemente sotto la media. La serie *GTA* è ancora molto distante.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	SISTEMA DI CONTROLLO
6	9	5	5	4	4

■ La mappa sovrapposta sarebbe comodissima – se non rendesse pressoché impossibile vedere cosa succede. D'altra parte, è anche impossibile vedere l'icona di Janos...

■ Gli Orchi sono così intelligenti da saper costruire barricate, e così stupidi da non saperle superare per venire ad attaccarci.

GENERE: GDR/AZIONE

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Elfi arcieri, nani chiacchieroni, vampire seminude e feroci amazzoni. E c'è pure il drago!

CAPITA spesso, negli ultimi anni, che un gioco da tavolo di successo salti la barricata e arrivi dalla parte dei videogame.

Il successo di *Warhammer 40.000 Dawn of War* è certamente stato un incentivo per tentare l'operazione con "Mage Knight", gioco di miniature ideato da WizKids (celebri per il loro "MechWarrior"), portato su PC da Namco Bandai con il titolo *Mage Knight Apocalypse*.

Così come la versione da tavolo, *MKA* si può sostanzialmente descrivere come un gioco di ruolo di squadra – anche se inizialmente ci troveremo a guidare solo un personaggio, scelto fra i cinque disponibili prima di iniziare l'avventura. In questa fase, le facoltà di personalizzazione sono piuttosto limitate, per non dire irrilevanti: mentre si può cambiare il colore dei capelli del nostro eroe e amenità simili, le sue capacità e caratteristiche sono prefissate e dipendono esclusivamente dalla sua categoria.

Per fortuna, le differenze tra i vari protagonisti sono piuttosto considerevoli e, visto lo stile del gioco, l'idea di riprenderlo dall'inizio usando un personaggio diverso non è assolutamente folle quanto sembrerebbe. Ancora più interessante è il fatto che anche usare lo stesso eroe è una possibilità del tutto realistica – ciò grazie al meccanismo di evoluzione del personaggio, principale punto di originalità del titolo.

Come capitava in una delle maggiori fonti d'ispirazione (ovvero, il venerando *Diablo II*) ciascuno degli eroi ha tre diversi "percorsi" da seguire: per l'elfo ci sono quello "marziale", quello "sacro" e quello "aereo"; il drago antropomorfo ha le magie della terra, del fuoco e del ghiaccio; il nano può cimentarsi con gli esplosivi, le armi da fuoco o le mazzate belle e buone, e via dicendo.

A differenza del succitato *Diablo II*, però, la crescita dell'eroe non è basata sui consueti livelli e punti esperienza, ma sull'utilizzo delle capacità stesse. In altre parole, per diventare un arciere più bravo, bisogna scoccare freccia su freccia, mentre per imparare a lanciare incantesimi più potenti ci si deve dedicare costantemente alla magia. Tale approccio, che si riflette anche sulla crescita delle caratteristiche di base come forza, agilità e intelligenza, è perfettamente adatto allo stile freneticamente "cliccatorio" di *MKA*, e consente di dedicarsi con entusiasmo al massacro senza preoccuparsi d'altro.

> "Per diventare un arciere più bravo, bisogna scoccare freccia su freccia"

Chi cercasse qualcosa di diverso dallo sterminio dei mostri, in effetti, farebbe meglio a guardare altrove. *MKA* è esclusivamente una sequenza di combattimenti più o meno difficili e lo sforzo intellettuale più intenso richiesto è "sarà meglio tenere questo Scudo del Gigante che non ho ancora la forza per usare, o lo vendo e compro altre pozioni?". Dall'inizio alla fine, tutto quello che si deve fare è cliccare sugli avversari per

IN ITALIANO

Abbiamo provato *MKA* in lingua inglese, ma il gioco verrà distribuito nel nostro Paese con i testi a schermo tradotti in italiano all'inizio di gennaio.

GRADISCE UN DRINK?

Oltre ai consueti mercanti che troviamo nelle città, l'eroe di *MKA* ha una seconda strada per entrare in possesso delle pozioni necessarie ad affrontare tutte le eventualità: farsele da solo. L'idea è semplicissima: basta trovare la ricetta opportuna, i reagenti necessari e qualche fiala. Il necessario è disponibile dai negozianti, ovviamente, ma chi vuole essere del tutto autosufficiente può anche decidere di dedicare un po' di tempo a raccogliere i reagenti in giro, tra un combattimento e l'altro. Certo, a quel punto bisogna fare i conti con le ridicole dimensioni dell'inventario, ma quantomeno salgono le caratteristiche...

COMPAGNI DI VIAGGIO

Quale che sia l'eroe scelto all'inizio, alla fine dell'avventura il gruppo si comporrà di tutti e cinque i paladini. Come il protagonista, anche gli altri quattro personaggi hanno modo di seguire tre diversi percorsi di sviluppo, che però non possiamo influenzare direttamente nel corso del viaggio, ma solo al momento del primo incontro. Quando ne accettiamo uno nel gruppo, infatti, ci viene chiesto quale delle tre strade dovrà seguire, e da lì in poi l'evoluzione viene scelta dall'Intelligenza Artificiale. Godiamoci fino in fondo questo pnmo momento, perché da lì in avanti non potremo fare altro che dare semplici indicazioni ai nostri alleati: "seguimi" o "attacca questo nemico". E la mediocre I.A fa sì che capiti spesso che non vengano seguiti nemmeno quelli...

■ Quando un nuovo personaggio si unisce al gruppo, è possibile scegliere quale percorso di crescita dovrà seguire.

PIETRUZZE COLORATE

Come in ogni GdR che si rispetti, i nemici abbattuti potrebbero lasciarci in eredità soldi o equipaggiamento - talvolta anche magico. Occasionalmente, potremmo anche ottenere una "magestone" - ovvero una pietra magica che può essere incastonata in armi e armature per donare loro poteri speciali. L'idea non è nuova, ma abbiamo apprezzato la scelta di rendere particolarmente potenti gli effetti in "sinergia" di pietre di tipo diverso. Anche senza leggere il manuale, basta fare qualche esperimento per scoprire quali sono le migliori combinazioni.

Nei pressi dei Portali si trovano i consueti bauli per depositare gli oggetti che non stanno nel (minuscolo) inventario.

Gli effetti degli incantesimi e delle abilità sono piuttosto spettacolari, soprattutto abilitando le relative opzioni grafiche.

In alcuni casi, i nemici sono ben contenti di farsi rosolare dagli incantesimi, senza contrattaccare né fuggire.

La scelta di far comparire giganteschi box di testo durante i combattimenti potrebbe essere definita "curiosa", se non fosse folle.

attaccarli, fino ad aver ripulito l'area, al che si otterrà il passaggio alla zona successiva eccetera. Intendiamoci: teoricamente non c'è assolutamente nulla di male in questo approccio, adottato da vari, ottimi titoli usciti negli ultimi tempi.

Il grosso problema è che, a fronte di una teoria pressoché ineccepibile, la realtà del gioco che finisce sui nostri PC è tutt'altro che impeccabile. Da una parte ci sono bug in quantità - e questo nonostante la versione che abbiamo provato fosse già stata aggiornata con la prima patch. Nella maggior parte dei casi sono soltanto imbarazzanti, ma in qualche occasione rendono di fatto impossibile il proseguimento della partita - cosa che, sinceramente, preferiremmo non vedere in un titolo sugli scaffali dei negozi.
Se per i bug abbiamo qualche speranza (nelle future patch), le pessime scelte di design sembrano, invece, più difficili da sistemare. Per qualche ragione, che sinceramente non ci spieghiamo, *MKA* ha tutte le caratteristiche dei titoli multipiattaforma convertiti più brutalmente - e ciò senza che ne esista una versione per console. In qualche caso, si tratta di problemi che potrebbero essere aggiustati in qualche patch futura, come i bizzarri controlli della telecamera o l'impossibilità di usare incantesimi che non siano nei 4 slot "veloci". Dubitiamo, però, che un semplice aggiornamento riesca a eliminare la presenza dei punti di salvataggio fissi (e della collegata ricomparsa dei nemici quando si carica un salvataggio), o il pessimo sistema di puntamento, grazie al quale si rischia di passare qualche prezioso secondo senza riuscire ad attaccare il boss di turno, perché uno dei nostri alleati vi si è messo davanti.

È un peccato che lo sviluppo di *Mage Knight Apocalypse* non sia stato un po' più accurato, perché l'esperienza di gioco è piuttosto divertente e promette una considerevole longevità (anche grazie al multiplayer). Ora come ora, però, i problemi sono tali e tanti che l'acquisto è una scommessa più che una certezza.

Paolo Dente

ETERNO RITORNO

Tra i problemi di mira e di telecamera, la generica incompetenza dei nostri alleati nel seguire anche la strada più semplice, e le massicce orde di nemici che si incontrano di tanto in tanto, morire in *Mage Knight Apocalypse* è un'esperienza cui dovremo abituarci molto in fretta. L'esperienza viene ulteriormente peggiorata dal fatto che, quando veniamo uccisi, torniamo immediatamente in vita (con metà della salute e metà energia magica) al più vicino punto di salvataggio - il che elimina qualsiasi senso di pericolo nelle avventure. Come se non bastasse, il danno inflitto ai boss rimane anche tra un decesso e l'altro: ciò significa che possiamo ammazzarli a rate...

IN ALTERNATIVA...

Dungeon Siege II, Set 05, 8 ½
Un recente esempio di come il concetto di GdR d'azione possa essere sviluppato in modo divertente e compiuto. È uscita anche l'espansione *Broken World*.

Gothic 3, Nov 06, 9
Dove *MKA* è una successione lineare di combattimenti, *Gothic 3* richiede scelte morali e offre terre sterminate da esplorare.

Info ■ Casa **Bandai Namco** ■ Sviluppatore **IS Games** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.mkapocalypse.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Ottimo meccanismo di crescita per i personaggi
- Ambientazione fuori dal comune
- Buone potenzialità multiplayer

- Interfaccia lenta e piena di bug
- Lineare e privo di diramazioni
- Nessun senso di pericolo

È triste vedere un gioco che ha evidentemente le potenzialità per correre e che, invece, arranca a causa di bug e sviluppo incompiuto. *Mage Knight Apocalypse* è un bruco - un bruco carino, senz'altro, ma certamente non ancora una farfalla.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	6	7	8	6	7

ILLUSTRI PREDECESSORI
Tornando indietro nel tempo, è doveroso nominare un titolo omonimo: *Safecracker* (uscito prima del 2000), dalla struttura pressoché identica, anche se ormai difficile da reperire. Le più famose avventure basate esclusivamente su enigmi, però, sono quelle di Trilobyte, cioè il famosissimo *7th Guest* e i titoli seguenti: *11th Hour* e il meno conosciuto *Clandestiny*.

La ricchezza della villa dimostra che il proprietario se la passava molto bene.

Spesso, aprendo una cassaforte otterrete degli oggetti utili.

La combinazione è scritta su un post-it, ma non sarà semplice inserirla!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAFECRACKER
THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE

Una serie di casseforti da aprire, una dopo l'altra, usando solo l'ingegno.

ENIGMI STRANIERI
***Safecracker* è solo in inglese, con i sottotitoli nella stessa lingua. In effetti, non ci sono molti testi nel gioco, ma i pochi presenti sono necessari per la comprensione di alcuni puzzle.**

UN milionario con la passione delle casseforti muore, dopo aver nascosto il proprio testamento in uno dei tanti forzieri della sua villa. In qualità di esperti in materia, siete stati incaricati di recuperare l'importante documento.

Questo è quanto, per la trama. Nelle avventure, spesso, l'intreccio riveste una parte fondamentale; ma *Safecracker* fa eccezione. Fondato esclusivamente su enigmi da risolvere, il titolo di Kheops Studio vede il giocatore impegnato nell'apertura della moltitudine di casseforti presenti nella magione di cui sopra.

In principio, le stanze visitabili saranno poche, ma schiudendo i primi forzieri, gradualmente, sarete in grado di esplorare l'intera costruzione. A ogni successo, il premio sarà un oggetto utile a proseguire, come una chiave o una tessera magnetica, oppure un indizio necessario all'apertura di una delle casseforti ancora da violare.

Meccanico, elettronico, basato su giochi di logica, codici segreti e calcoli algebrici, singoli o multipli: ogni sistema di protezione degli scrigni è un ostacolo di varia difficoltà, da quelli meno impegnativi fino ad alcuni che richiederanno un notevole grado di concentrazione. L'ambiente della villa è esplorabile in tre dimensioni, anche se sarà consentito spostarsi solo in punti prefissati delle stanze. Nonostante l'arredamento sia ricco di dettagli, non potrete raccogliere alcun oggetto se non quelli rinvenuti all'interno delle casse, che saranno utili in seguito. Uniche eccezioni: alcune lettere e documenti che, sparsi per la casa, aiuteranno a capire qualcosa della trama. Il percorso da compiere per arrivare alla soluzione del gioco è forzatamente univoco,

> "Ogni sistema di protezione degli scrigni rappresenta un ostacolo"

con qualche concessione alla libertà di movimento: di solito, le situazioni risolvibili saranno almeno un paio, così da lasciare al giocatore un minimo di scelta su come proseguire – caratteristica utile in caso di momentanea difficoltà di fronte a un puzzle particolarmente ostico.

Non esistono situazioni di blocco: il protagonista non morirà mai, né perderà oggetti fondamentali per la partita.

CHIAREZZA PRIMA DI TUTTO
Una cartina della villa sarà a vostra disposizione in ogni momento: mostrerà non solo le stanze esplorate, ma anche la disposizione degli enigmi da risolvere, e farà differenza tra quelli già affrontati e quelli ancora da superare. Nessun mistero o dettaglio nascosto: il gioco mostra tutte le sue carte.

in ogni momento, la certezza di poter continuare, salvo trovare il modo per farlo, sarà di conforto all'avventuriero in crisi.

Safecracker è perfetto per gli appassionati dei giochi di logica e per chi adora più gli enigmi che i dialoghi, nelle avventure, forse un po' troppo specializzato per tutti gli altri. La mancanza di una trama non rappresenta un problema, la lunghezza del gioco, invece, sì. Le situazioni da risolvere saranno meno di una quarantina e, terminate quelle, si arriverà inevitabilmente all'epilogo, in una manciata di ore se sarete stati sufficientemente abili.

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

***Sentinel: Il Regno delle Illusioni*,** Mar 05, **7**
Un bel gioco, basato più su grandi enigmi che non sulla trama. Appassionante.

***Myst V: End of Ages*,** Ott 05, **8**
L'epilogo di una saga, con puzzle basati su meccanismi e logica.

Info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.adventurecompanygames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 400 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP**
- Multiplayer **No**

- Schema di gioco chiarissimo
- Puzzle man mano più impegnativi
- Molta varietà tra i rompicapi

- Trama pressoché assente
- Svolgimento molto lineare
- Non longevo

***Safecracker* è un'avventura atipica, costruita su una serie di puzzle da risolvere per aprire tutte le casseforti presenti nella villa che fa da cornice. Un eccellente diversivo per gli appassionati di logica e un insolito esperimento per tutti gli altri.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ATMOSFERA	ENIGMI
6	6	7	6	6	7

6½

Gli accostamenti cromatici sono favolosi, tutto è coloratissimo, come è giusto che sia.

LE ORIGINI

Il titolo originale, *Sam & Max Hit the Road*, realizzato da LucasArts nel remoto 1993, è una pietra di paragone per gli appassionati delle avventure punta e clicca, insieme a *Monkey Island* e a pochi altri titoli dell'epoca. Ancora rintracciabile in formato budget, lo si può giocare sui PC più recenti grazie a software appositi, quali Dosbox e ScummVM.

Conviene selezionare tutti i dialoghi possibili, per sentire le risposte di Max!

IN INGLESE

Le avventure di Sam e Max non sono state tradotte in italiano. È possibile attivare i sottotitoli (sempre in inglese), particolare importante, a causa delle espressioni gergali e a volte difficili da comprendere dei due protagonisti. Gli episodi saranno scaricabili da www.telltalegames.com e andranno acquistati tramite carta di credito o PayPal.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX: CULTURE SHOCK

I mitici Sam e Max sono tornati, anche se a piccole dosi.

CERTI personaggi riescono a entrare nel cuore dei videogiocatori. Sam, il saggio cagnone di professione investigatore privato, e Max, un coniglio bianco dalla personalità a dir poco estrema, sono tra i miti di ogni appassionato di avventure grafiche dal lontano 1993. Protagonisti del bellissimo *Sam & Max Hit the Road*, dopo alcune vicissitudini tornano finalmente sul monitor.

Il gioco è composto da sei diversi capitoli, in uscita mensile su Internet da novembre 2006. Ogni episodio sarà indipendente dagli altri, in modo da non lasciare in sospeso la trama. Ciò implica che, nel giro di sei mesi, gli appassionati saranno in grado di impersonare i due impavidi investigatori in altrettante mini avventure. I capitoli saranno distribuiti su www.telltalegames.com a poco meno di 9 dollari l'uno (circa 7 euro), ma sarà possibile acquistarli tutti insieme preventivamente, approfittando di un prezzo più conveniente (34,95 dollari, più o meno 27 euro).

Purtroppo, sei mini avventure non significano una grande avventura. Abbiamo provato la prima "puntata" della serie, *Culture Shock*, e sebbene sia, sotto diversi punti di vista, all'altezza delle aspettative, soffre di alcuni problemi dovuti alla sua struttura. L'episodio vede Sam e Max alle prese con tre ragazzini strampalati che infastidiscono il vicinato. Dietro i tre si cela un mistero che gli eroi dovranno svelare.

Graficamente, *Culture Shock* ha uno stile da cartone animato, molto pulito. Il 3D in cui personaggi e fondali sono stati realizzati rende giustizia ai due vecchi amici. L'interfaccia, con un singolo cursore che esegue qualsiasi azione prevista dal gioco, è comoda da usare, ma non prevede che ci si

> "Un singolo cursore esegue qualsiasi azione prevista dal gioco"

ingegni a pensare a cosa fare di preciso. I commenti di Max sono irriverenti e spesso surreali, quasi una firma del duo. Tutti i particolari importanti sono al proprio posto: l'ufficio degli investigatori, le ambientazioni coloratissime e alcune sequenze sopra le righe, ambientate nel mondo dei sogni o alla guida della fedele Desoto.

L'inventario, contenente pochi oggetti, è di semplice utilizzo.

Dove sta il problema, quindi? Nella durata, troppo limitata. Senza sequenze impegnative, terminerete questo primo episodio nel giro di 4 o 5 ore al massimo, giocando con calma per godervi l'avventura. Gli enigmi da risolvere sono focalizzati su poche stanze, gli oggetti importanti sono esigui ed è possibile avere la giusta intuizione e superare tutti i rompicapi anche solo procedendo a tentativi.

Culture Shock è un bellissimo omaggio al dinamico duo e, per il suo prezzo, offre una coerente dose di divertimento, ma proprio per la sua natura di episodio singolo appare un po' troppo limitato.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

RISORTO DALLE CENERI

Qualche anno fa, LucasArts aveva in cantiere un secondo episodio di *Sam & Max*, intitolato *Freelance Police*. Purtroppo, il progetto è stato annullato. Alcune delle menti che lavoravano a quell'idea costituiscono ora Tell Tale Games e stanno realizzando, oltre a *Sam & Max*, persino le avventure di *Bone*, anch'esse a episodi.

IN ALTERNATIVA...

La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia, Ott 06, 7 ½
Bella, coloratissima e gratuita, un'avventura programmata da appassionati italiani.

The Westerner, Giu 04, 8
Quasi un classico recente, ispirato ai capolavori del passato. Da riscoprire.

Info ■ Casa **Tell Tale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **$ 8,95 circa € 7** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 230 MB HD, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Esteticamente eccellente
- Personaggi fedeli agli originali
- Molto divertente

- Troppo breve
- Enigmi semplici
- Struttura limitata

Un'avventura grafica che racchiude, potenzialmente, tutti i presupposti per un grande ritorno di Sam e Max. Alcune caratteristiche della struttura a episodi singoli, come la brevità, sembrano però creare qualche limite di troppo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	5	6	7

■ Attivando la "visuale costruzione" si avrà una panoramica dei luoghi in cui posizionare edifici.

■ Il quartier generale è il punto di partenza per iniziare a creare un insediamento.

GENERE: GESTIONALE/RTS

THE SETTLERS II 10TH ANNIVERSARY

Dopo dieci anni, i simpatici coloni di BlueByte naufragano ancora una volta.

COME ERAVAMO

Una piccola ventata di nostalgia ci ha portati a ripescare un'immagine della versione originale di *The Settlers II* (qui in versione Gold Edition). Fra le novità apportate, segnaliamo il supporto fino a 6 giocatori in LAN o su Internet (contro i due su schermo condiviso), alcune funzioni extra per gli edifici militari e il miglioramento generale dell'interfaccia utente.

IN ITALIANO

Il manuale del gioco, quello dell'editor di mappe e i menu sono interamente tradotti in italiano. Il doppiaggio è rimasto in inglese, ma usufruisce dei sottotitoli nella lingua del Bel Paese.

UN buon modo per festeggiare il decimo compleanno di un videogioco, secondo Ubisoft, consiste nel regalargli un buon lifting e ripubblicarlo per la gioia di tutti i suoi appassionati.

È esattamente questo il trattamento che ha subito il secondo episodio di *The Settlers*, tornato sui monitor del PC in una versione aggiornata in 3D sotto il nome di *The Settlers II 10th Anniversary*.

Un naufragio, l'approdo su un'isola misteriosa e la necessità di mettere in piedi dal nulla un insediamento coloniale, fiorente e funzionante come gli ingranaggi di un orologio; poi l'incontro con delle tribù ostili, la scoperta di misteriosi portali e la voglia di tornare alla terra natia per riabbracciare mogli e figli. È questo lo scenario proposto da *The Settlers II 10th Anniversary*, che metterà alla prova la vostra capacità organizzativa e strategica. Il tutto, attraverso varie missioni che vedono coinvolte tre diverse popolazioni: Romani, asiatici e Cinesi. L'insediamento è una macchina complessa e perfetta: il cuore pulsante è il quartier generale, da cui si dipana l'intera rete di strade e bandiere che collegano fra loro gli edifici, rendendoli raggiungibili dai coloni.

Ciascuna capanna svolge un ruolo fondamentale per tenere in piedi tutta la baracca, pertanto, una volta costruita la capanna del taglialegna, occorrerà assicurarsi che sia presente anche quella della guardia forestale (in modo che provveda a piantare nuovi alberi) e una segheria per trasformare i tronchi in assi e così via. Lo stesso discorso vale per l'aspetto militare e per il funzionamento di miniere e fattorie che, al fine di prosperare, hanno bisogno di una buona varietà di alimenti per i lavoratori, di birra e di vari tipi di utensili.

> **"Una veste grafica non eccelsa, ma efficace"**

In questa versione "tirata a lucido", *The Settlers II* conserva intatte le caratteristiche della versione originale datata 1996, ripresentandola in una veste grafica non eccelsa, ma efficace. Il supporto per più giocatori, le varie modalità a essi dedicate e una chat testuale si uniscono alla presenza di un sostanzioso editor di mappe, chiaro e ben strutturato, per creare degli scenari personalizzati in cui dare il via a una nuova partita.

■ Ecco l'interfaccia dell'editor di mappa: spartana, ma efficace.

La complessità delle dinamiche di gioco, il livello di difficoltà ben calibrato e il buon numero di ore necessarie per portare a termine l'avventura principale rendono *The Settlers II 10th Anniversary* un titolo appetibile sia per i nostalgici, sia per i neofiti della serie, tutti invitati a questa particolarissima festa di compleanno.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Settlers: l'Eredità dei Re, Feb 05, **7½**
L'ultimo nato in casa *Settlers* è il più moderno fra tutti i suoi colleghi e il più lontano dalle radici della serie, nonché quello con la grafica più aggiornata.

The Settlers IV, Mag 01, **8**
Il quarto episodio si rintraccia ancora in edizione economica ed è l'ideale per cimentarsi in un'impresa alla The Settlers "vecchio stile".

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **BlueByte** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 20** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.thesettlers.com/it/home.php**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Fedele al gioco originale
- Editor di mappe completo
- Supporto fino a sei giocatori

- Poche innovazioni
- Grafica di medio livello
- Missioni poco diversificate

Un raro caso in cui il regalo di compleanno non va al festeggiato, ma ai suoi fan: una chicca che sarà sanz'altro gradita a chi ha già sviscerato il gioco originale e vuole provare a cimentarsi in una sfida multiplayer degna di questo nome.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	EDITOR
6	6	6	7	6	7

Nel gioco è consentito sfidare una selezione del Team Adidas, ovvero di tutti gli atleti sponsorizzati dalla casa tedesca, che ha tra le sue file campioni quali Garnett a McGrady.

IN ITALIANO

Il basket targato EA Sports è stato tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda la scatola, il manuale e i testi a video. La telecronaca è quella statunitense, con il solito Marv Albert affiancato dal mitico Steve Kerr, ora brillante analista della televisione.

Uno scontro generazionale tra lo sfortunatissimo Grant Hill a il mai dimenticato "Pistol Pete" Maravich: questo è possibile in *NBA Live 07*.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

NBA LIVE 07

C'era una volta la serie *NBA Live*. C'era una volta il basket di EA Sports...

DOPO quasi dodici anni di dominio incontrastato, prima o poi anche la simulazione di basket più longeva della storia videoludica doveva accusare un passaggio a vuoto.

Nulla di grave, ma non c'è dubbio che *NBA Live 07* non sia il titolo che gli appassionati di basket attendevano per iniziare nel migliore dei modi la nuova stagione cestistica NBA e FIBA. La crisi in cui sembrano versare le brillanti menti di EA Sports è del tipo "generazionale" e i sintomi sono gli stessi evidenziati qualche mese fa da *Madden NFL*, *NHL* e *Tiger Woods PGA Tour*: un motore grafico che non regge il passo con i tempi, una giocabilità praticamente immutata rispetto alla versione precedente e – nel caso specifico di *NBA Live 07* – animazioni piuttosto legnose, un effetto pattinamento sul parquet mai risolto, una modalità Dinastia con scarse novità e la presenza di molteplici bug. A tutto questo, aggiungiamo un realismo simulativo che non è mai stato in grado di raggiungere i livelli di magnificenza della serie *NBA 2K* di Visual Concepts (fondata da ex dipendenti provenienti da EA), sviluppata – purtroppo – per il mercato console.

Con tutto il rispetto per i game designer di EA, non basta presentarsi ogni anno a ottobre, prima dell'inizio della stagione NBA, con i roster aggiornati, una colonna sonora hip-hop con gli artisti più caldi del momento e con nuove modalità svuotate di ogni valore in termini di giocabilità, guarnendo il tutto con il prestigioso e "costoso" marchio ESPN. Così come il tanto decantato "fattore X" o il rinnovato sistema di controllo Total Freestyle non fanno, da soli, una buona simulazione di basket. Ci vuole molto di più. Inoltre, l'Intelligenza Artificiale non

"Non basta presentarsi ogni anno con i roster aggiornati"

pare aver compiuto passi in avanti rispetto alla versione *06*, evidenziando amnesie o giocate al limite dell'assurdo. Al livello Superstar, per esempio, le stoppate da dietro mentre si va a canestro sono una certezza, così come l'esecuzione degli schemi appare approssimativa.

Per il resto, *NBA Live 07* non si discosta dal predecessore in virtù della solita pletora di opzioni e modalità di gioco già viste nell'edizione *06*, ma senza la cura e l'attenzione tipiche dei prodotti griffati EA Sports. Purtroppo, la mancanza di avversari ha fiaccato anche i primi della classe, che si sono limitati a fare il solito "compitino", proponendo qua e là qualche piccola innovazione senza intaccare una struttura di gioco che sente ormai il peso degli anni.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

NBA Live 06
Nov 05, 7½
La versione 2006 – a detta di chi scrive – rappresenta la soluzione migliore per chi ama il basket NBA e non solo. È possibile acquistarla a un prezzo conveniente.

Madden NFL 07
Ott 06, 7½
Se amate gli sport americani, date un'occhiata a *Madden NFL 07*, la simulazione per eccellenza del football NFL. Pur non presentando novità eclatanti, rimane uno dei titoli più azzeccati della poco riuscita linea sportiva 2007 di EA.

IL FATTORE X

Negli ultimi anni, i game designer di EA, piuttosto che intervenire energicamente sulle fondamenta della loro simulazione cestistica, si sono limitati ad abbellirla, sopperendo alle croniche deficienze in termini di I.A. e di realismo con nuove modalità di gioco e simpatiche innovazioni. L'ultima aggiunta, per esempio, è il cosiddetto "Fattore X", che permette a un determinato giocatore (evidenziato dalla stessa CPU) di elevare le proprie abilità nel corso di una partita. Realizzare un certo numero di passaggi o infilare un paio di "bombe" da fuori sbloccheranno questa abilità. Non si tratta di un'innovazione capace di modificare il giudizio complessivo sulla giocabilità di *NBA Live 07*, ma rappresenta un'aggiunta apprezzabile.

info ■ Casa **EA Sports** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 54,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

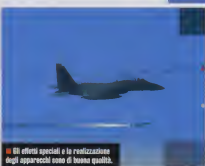
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Lettore DVD-ROM, 3,7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Buona colonna sonora hip-hop
- Il "Fattore X" è divertente
- Solita pletora di modalità di gioco

- Il motore grafico e fisico è quello di *NBA Live 06*
- I.A. ancora deficitaria
- Realismo scarso

Dopo anni di cambiamenti marginali e di abbellimenti "di facciata", la serie cestistica di EA necessitava di un mutamento radicale, che non c'è stato. A parte qualche aggiunta, *NBA Live 07* non è molto diverso dal suo predecessore.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	6	7	7	6	9

Gli effetti speciali e la realizzazione degli apparecchi sono di buona qualità.

È consentito impartire ordini ai propri gregari e alle squadriglie. Come, poi, verranno eseguiti è un'altra storia...

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

WINGS OVER EUROPE

La guerra è molto fredda, quando si combatte in quota.

AQUILE OCCIDENTALI

In single player, *WOE* dà modo di entrare nell'abitacolo di 3 modelli di Harrier (il famoso apparecchio a decollo verticale), di 5 versioni del Phantom II, dell'F-100D Super Sabre, dell'F105 Thunderchief, dello Hunter FGA MK9, dell'F-15A Eagle e dello A-10A Thunderbolt II. Le campagne di guerra sono tre, configurabili grazie ai parametri di: Difficoltà, Durata, Fornitura dei velivoli e Fornitura delle armi, e sono giocabili, secondo lo scenario, dalla parte dell'USAF, della RAF, della Armée de l'Air francese e della Luftwaffe. Non mancano una modalità Azione istantanea, la possibilità di creare una Missione singola e il multiplayer.

TUTTI IN VOLO!

Wings over Europe può essere giocato in multiplayer sia via Internet, sia in LAN da un massimo di 16 partecipanti. I tipi di partita sono Duello e Missione cooperativa. Al momento della nostra prova, non abbiamo trovato server con partite attive. In compenso, facendo da Host, siamo riusciti a svolazzare, da soli, anche a bordo di alcuni apparecchi dell'Est.

COSA sarebbe successo se la crisi dei missili di Cuba fosse degenerata in uno scontro aperto, o se l'Unione Sovietica, dopo l'invasione della Cecoslovacchia nel 1968, avesse deciso di unificare le due Germanie sotto la bandiera Rossa, o se, ancora, Breznev avesse ordinato alle Forze del Patto di Varsavia di invadere la Germania Ovest?

A questi interrogativi risponde la simulazione di volo *Wings over Europe – Cold Wor: Soviet Invosion*. Visto il genere, la prospettiva da cui il conflitto Est/Ovest viene osservato è quella dei combattimenti nei cieli.

È apprezzabile la possibilità di pilotare dei jet di un'epoca un po' sottovalutata (Third Wire Productions, in passato, ha dedicato *Strike Fighters: Project 1* e *Wings over Vietnom* ai più caratteristici apparecchi degli Anni '60-'70, purtroppo con risultati poco soddisfacenti), meno il fatto di proporre "solo" una dozzina di velivoli in single player, che si riducono a sette se non consideriamo le varianti. Per fare un esempio, *Pocific Fighters* di 1C Maddox Games ne metteva a disposizione una quarantina. Se guardiamo a *Lock On*, recentemente allegato all'edizione Budget di GMC, questo offriva 8 aerei (con tre varianti del MiG-29), ma riprodotti in ogni dettaglio dei sistemi d'arma e dell'avionica di bordo. Non che, in tal senso, *WOE* sia particolarmente deficitario; diciamo che il tutto è stato semplificato, risultando accessibile anche ai piloti virtuali alle prime armi.

Quanto alla sensazione di realismo una volta in aria, il simulatore di Third Wire è abbastanza verosimigliante da impegnare anche gli utenti un po' più esperti, nonostante un'Intelligenza Artificiale con qualche ombra, soprattutto tra i gregari di volo. In compenso, è appagante l'aspetto

> "Impegnerà anche gli utenti un po' più esperti"

grafico dei velivoli, disponibili in varie livree nel menu relativo al carico bellico. La musica cambia quando si sposta lo sguardo verso terra, e capiterà spesso, viste le numerose missioni di bombardamento contemplate dalle tre campagne. A parte qualche evidente difetto nella visualizzazione, il territorio tedesco e i bersagli sembrano "abbozzati", e i piloti novellini di cui sopra

La mappa di pianificazione del volo è ridotta ai minimi termini in quanto a comprensibilità e interazione.

potrebbero pensare che l'evoluzione grafica dei simulatori di volo sia rimasta bloccata a sei anni fa. Lo stesso vale per la struttura delle campagne di guerra, che ci hanno dato l'impressione di avere a che fare con delle missioni generate in maniera totalmente casuale, piuttosto che con un programma che consideri l'esito di quelle precedenti.

Wings over Europe bilancia delle iniziative apprezzabili con una certa fretta nel metterle in pratica, a parte questo, è sufficientemente adatto a chi vuole trascorrere qualche ora combattendo una guerra fortunatamente scongiurata dalla Storia.

Massimiliano Rovati

IN ITALIANO

Wings over Europe viene distribuito in Italia con menu e testi a video nella nostra lingua. Le comunicazioni radio sono in inglese, ma con sottotitoli in italiano. Anche il manuale, stampato su carta, è in italiano.

IN ALTERNATIVA...

Lock On, Gen 04, 8
Un simulatore da combattimento con apparecchi moderni realistico e sofisticato. GMC lo ha allegato all'edizione Budget di agosto 2006.

Falcon 4.0 Allied Force, Ott 05, 8 ½
Quanto di meglio gli appassionati di combattimento aereo contemporaneo possano chiedere. Ha anche una campagna totalmente dinamica. Lo si compera d'importazione parallela.

info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Third Wire Productions** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.boldgames.com**

schede tecniche
- Sistema Minimo **CPU 650 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DX9, 1,3 GB HD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Joystick**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Abbastanza accessibile
- Velivoli ben ricostruiti
- Si pilotano anche delle vecchie glorie

- Grafica "a terra" poco curata
- Missioni troppo casuali
- Mappa pre volo da riprogettare

Gli aerei sono ben ricostruiti e non molto "battuti" da altri simulatori più blasonati. A questa caratteristica, però, *Wings over Europe* non accosta granché in termini di scenari. Le missioni sono impegnative, ma ci si scontra con dei limiti che un fuoriclasse non deve avere.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA E MISSIONI	I.A.
7	6	7	7	5	6

F.E.A.R. IN COMPAGNIA
La componente online "nuova" di *F.E.A.R.* è stata recentemente resa disponibile da Vivendi/Sierra per il download gratuito. È possibile giocarci anche senza avere il titolo originale (o l'espansione), basta scaricarla da www.joinfear.com/main e richiedere una "chiave" (è sufficiente una e-mail).

Il fucile laser è devastante, anche se consuma rapidamente le munizioni.

Troverete parecchie aree molto vaste, ideali per gli scontri di massa!

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Due nuove armi e diversi nemici inediti, una torretta e una trama con qualche buco: altre cinque ore di paura!

IN ITALIANO
L'espansione *Extraction Point* richiede il gioco base *F.E.A.R.* e verrà tradotta integralmente, come il titolo originale.

LE ultime sequenze di *F.E.A.R.*, capolavoro fra gli FPS dell'anno scorso, lasciavano intuire un seguito, esattamente come la maggior parte dei film horror in cui il cattivo non muore mai definitivamente. Un dito, un braccio, qualcosa resta sempre.

A un anno esatto di distanza, le nostre attese e paure vengono confermate dall'espansione *Extraction Point*, che parte proprio da dove il gioco originario si fermava. Il nostro eroe, ancora turbato da quello che ha scoperto sul suo passato, cade mentre fugge in elicottero e deve raggiungere il "punto di estrazione" (cioè, quello di salvataggio) per tornate alla vita normale, quella in cui un disturbo statico non preannuncia l'arrivo di fantasmi e mostri vari.

In mezzo ci sono le quattro-cinque ore di *Extraction Point*, disco aggiuntivo creato da uno sviluppatore (Timegate) diverso rispetto a quello di *F.E.A.R.*. Cinque ore divertenti, frenetiche e piene di combattimenti più che nell'originale, ma in cui l'atmosfera horror si fa un po' più rarefatta – da una parte perché ormai "sappiamo come è andata e cosa aspettarci", dall'altra perché Timegate si è concentrata negli scontri a fuoco che hanno reso *F.E.A.R.* celebre tra gli appassionati di FPS single player. Ci si imbatte in dozzine di aree create apposta per scontri di massa, con tonnellate di soldati-replica tornati misteriosamente (ma opportunamente) in vita per farsi massacrare.

Sebbene le mappe siano meno ispirate di quelle del titolo base, non ci si stancherà tra nugoli di nemici "normali", robot che saltano fuori dalle pareti e mostri dell'altro mondo.

"L'aggiunta più gustosa è quella delle torrette mitragliatrici"

Al repertorio di armi e attacchi fisici si aggiungono due "ferri del mestiere" piuttosto stuzzicanti: la minigun, un mitragliatore a canne multiple capace di vomitare centinaia di colpi, e un fucile laser il cui raggio fa un po' Anni '20, ma è davvero letale. L'aggiunta più gustosa è quella delle torrette mitragliatrici, da piazzare come delle mine e che spareranno a tutti i nemici: l'idea è molto buona (e chi ha visto la sezione "tagliata" del film "Aliens" si esalterà non poco!), perché scegliere dove collocarle diventerà un'arte. Purtroppo, nel gioco non ci sono abbastanza torrette mitragliatrici per renderle una componente tattica rilevante.

La trama che dovrebbe legare tutto è piuttosto sbiadita e, più di una volta, ci siamo chiesti cosa ci facevamo in una determinata locazione (ce ne sono tre "nuove", tra cui una metropolitana da esplorare e un ospedale); addirittura, in qualche punto l'intreccio fa un po' acqua. D'altra parte, quello che chiedevamo era di estendere il divertimento di *F.E.A.R.* per qualche ora, ed è esattamente ciò che accade in *Extraction Point*.

Paolo Paglianti

PAURA DEI MOSTRI NUOVI?
Troverete diversi nuovi nemici in *Extraction Point*. Oltre a soldati replica armati con le armi inedite, che diventeranno disponibili anche per il vostro personaggio dopo la dipartita del possessore originale, incontrerete un soldato in armatura con scudo antisommossa davvero coriaceo. La bandiera degli avversari "dell'altro mondo" è tenuta alta da un essere quasi invisibile, che vi tenderà paurosi agguati.

IN ALTERNATIVA...

Prey, Ago 06, 9
Un FPS fantascientifico e con gli alieni, ma anche con una dimensione "spirituale".

Call of Juarez, Set 06, 8½
Uno dei pochi FPS di buon livello ambientati nel selvaggio West.

Info ■ Casa **Vivendi Games** ■ Sviluppatore **Sierra Ent/Timegate** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://whatisfear.com/it/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L e PS, DVD-ROM, *F.E.A.R.***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No (gratuito tramite http://whatisfear.com/it/)**

- 4-5 ore di "estensione" di *F.E.A.R.*
- Nuovi nemici e tre armi inedite
- Combattimenti ancora più feroci

- Livelli meno ispirati dell'originale
- I nuovi nemici non sono rivoluzionari
- Graficamente un po' più povero

L'espansione *Extraction Point* offre oltre quattro-cinque ore di *F.E.A.R.*, con una densità maggiore di combattimenti e qualche momento horror in meno. Si poteva avere di più, ma è comunque quello che ci aspettavamo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	NOVITÀ
8	8	9	6	7	7

7½

GENERE: PUZZLE

BLISS ISLAND

Un puzzle veloce e colorato. Sarà anche un buon gioco?

■ *Bliss Island* è interamente in italiano.

TUTTI adorano lanciare pallette e far esplodere altre pallette nei videogiochi, almeno dai tempi di *Bust-a-Move* (che potreste anche conoscere come *Puzzle Bobble*).

L'idea alla base di *Bliss Island*, quindi, è tanto scontata quanto efficace: si tratta di calcolare le giuste traiettorie per i lanci delle sfere che, con le loro esplosioni, modificheranno i movimenti di altri elementi, in modo tale da spedire questi ultimi fino a destinazione. Punto. Semplice? Certo. Efficace? Abbastanza. In *Bliss Island* non esiste un'unica vera situazione di gioco; ci sono, invece, differenti prove, tutte piuttosto veloci, così da garantire un ritmo elevato e la possibilità di organizzare sessioni da pochi minuti. Proprio quello che serve in un ufficio, per intenderci...

■ In questo caso ci viene chiesto di far rimbalzare degli esseri pelosi contro i fiori, per cacciare da questi ultimi degli infidi afidi.

Eppure, proprio la semplicità è il limite maggiore di *Bliss Island*, che finisce per risultare profondo quanto una pozzanghera, donando poche soddisfazioni a chi vorrebbe migliorare, o cercare nuovi stimoli oltre i primi minuti di gioco. Lo stile grafico piuttosto dozzinale non aiuta, oltretutto, a innamorarsi della realizzazione marchiata Codemasters.

Mattia Ravanelli GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **PomPom Software** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.funsta.it/bliss.php**

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 100 MB HD**
➤ Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
VARIETÀ	4
RITMO	7

5

GENERE: PIATTAFORME/AZIONE

BOOG & ELLIOT: A CACCIA DI AMICI

Una semplice avventura per un pubblico giovane.

■ In questa fase del gioco, Elliot si ritrova ad affrontare un cervo spocchioso in una corsa all'ultimo salto!

■ Raccogliendo dei bonus sparsi per i livelli, si possono potenziare la caratteristiche dell'orso Boog.

IL film in computer grafica che Sony Pictures ha preparato per prossimo Natale si intitola "Boog & Elliot: A Caccia di Amici". Ovvio, quindi, aspettarsi la classica trasposizione giocabile.

In *Boog & Elliot* ci sono solo un orso tenerone e un cervo con qualche scompenso fisico. A *Caccia di Amici* è un gioco semplice, a volte banale, ma con qualche asso nella manica. La caratterizzazione è degna di nota, con discrete animazioni dei volti dei protagonisti (e non) e una manciata di dialoghi che riescono a strappare qualche risata. Interessanti anche alcune situazioni di gioco in cui il sistema di controllo viene sfruttato per adeguarsi al meglio a quanto avviene su schermo e non il contrario. Facciamo qualche esempio: un ranger rivolge una domanda a Boog, che può rispondere con un "sì" o un "no". In questo caso, il

■ *Boog & Elliot* offre dei panorami colorati e curati, e sarà interamente in italiano.

movimento del mouse sarà quello della testa dell'orso, permettendo così di interagire con più naturalezza all'interno del gioco.

Boog & Elliot è pensato per un pubblico molto giovane, quindi è piuttosto elementare. Ciò non toglie che qualche problema di troppo con inquadrature e sistema di controllo fosse evitabile. Potrebbe essere un regalo azzeccato per il fratellino o il nipotino.

Mattia Ravanelli

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Canada** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.ubisoft.it**

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS, DVD-ROM**
➤ Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SIMPATIA	8
IMMEDIATEZZA	7

6

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Atan ■ **Distributore:** EMC Ent. ■ **Lingua:** Manuale in italiano ■ **Prezzo:** € 6 99 ■ **Provato su:** Feb 04 6

PAX ROMANA

GLI strategici estremi, quelli che affondano le loro radici nei giochi da tavolo più complessi, sono pensati per una ristretta cerchia di appassionati, che si bea dell'accuratezza della ricostruzione storica e della quantità di parametri che possono essere tenuti sotto controllo.

Insomma, è una nicchia raffinata, che diventa sempre più ricercata mano a mano che si restringe il periodo preso in esame. È questo il caso di *Pax Romana*, che, come il titolo lascia intuire, si occupa della nascita e dell'espansione dell'impero romano. Iniziando una partita, verrete chiamati a gestire ogni aspetto della vita dei nostri gloriosi avi, dalla politica alle vicende

■ La mappa non è il massimo della leggibilità, ma ci si abitua rapidamente.

militari. Oltre a dichiarare guerre, infatti, sarà necessario muovere le carte giuste affinché i membri della propria famiglia ottengano cariche rilevanti. Avere un console come amico garantirà un ottimo potere decisionale, ma per essere veramente padroni della situazione occorrerà un nutrito supporto al senato.

In buona sostanza *Pax Romana* è simile a *Europa Universalis*, con tanta politica in più e con un po' di stile in meno. Nonostante le ottime premesse, infatti, l'interfaccia è intricata e rischia di far sembrare il gioco più complesso di quanto non sia. Il lato positivo è che un titolo come questo, non facendo leva sulla grafica, invecchia bene, e a un prezzo così ridotto potrebbe far gola agli appassionati, nonostante i suoi difetti. GIOCHI COMPUTER

■ **Casa:** Atari ■ **Distributore:** EMC Ent. ■ **Lingua:** Manuale in italiano ■ **Prezzo:** € 9 99 ■ **Provato su:** Nat 05 6

MOCKBA TO BERLIN

SE c'è qualcosa che non manca, su PC, sono gli strategici in tempo reale. E se c'è qualcosa che manca ancora di meno, sono gli strategici in tempo reale ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Ne abbiamo a bizzeffe, e molti sono di qualità.

Abbiamo raggiunto vette di realismo che credevamo impossibili, e possiamo goderci una profondità tattica in grado di mandare in brodo di giuggiole tutti gli appassionati. Insomma, è un genere maturo, che si merita a pieno titolo la sua solida fetta di mercato. *Mockba to Berlin* è l'infelice eccezione che conferma la regola.
Il suo nobile obiettivo era quello

■ Le unità si muovono in maniera scoordinata e si bloccano spesso.

di fornire una ricostruzione storica accurata, unendola a una grafica all'avanguardia e a un sistema di gioco rapido e intuitivo. Inutile dirlo, suddetto obiettivo non è stato raggiunto. Tutto è scarno, approssimativo e pieno di piccoli, ma fastidiosi difetti. I rapporti di potenza tra le unità sono poco bilanciati e consentono al giocatore di affidarsi interamente ai carri armati. L'Intelligenza Artificiale è lievemente migliorata rispetto al capitolo precedente della serie (*1944: Battle of the Bulge*), ma ha ancora molta strada da percorrere.

Non esistono patch e trovare qualcuno per giocare in multiplayer è raro come un'eclissi di sole. Non c'è motivo di ripercorrere la strada da Mosca a Berlino, nemmeno se il biglietto costa così poco. GIOCHI COMPUTER

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

VIVENDI	
Aliens Vs Predator Gold	€ 14,99
Aliens Vs Predator 2	€ 14,99
Arcanum	€ 14,99
Caesar III	€ 14,99
Homeworld Cataclysm	€ 14,99
Diablo	€ 14,99
Diablo 2	€ 14,99
Faraon Gold	€ 14,99
Ground Control	€ 14,99
GunMan Chronicles	€ 14,99
No One Lives Forever Gold	€ 14,99
Blizzard Pack	
(Diablo, Starcraft, Warcraft)	€ 19
Starcraft + Broodwar	€ 19
Throne of Darkness	€ 14,99
Tribes 2	€ 14,99
Zeus	€ 14,99
Zeus Gold (Zeus + Poseidon)	€ 14,99
La Compagnia dell'Anello	€ 14,99
La Cosa	€ 14,99
Jurassic Park	
Operation Genesis	€ 14,99
Emperor: La Nascita	
dell'Impero Cinese	€ 14,99
Empire Earth	€ 14,99
Warcraft III Battle Chest	€ 44,99
Tolkien Collection	€ 35
The Simpsons Hit & Run	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"È stato un venerdì da leoni!"

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Ritorno al passato!"

Medieval II: Total War
BANNED.Neon
"Siamo guerrieri dei giorni feriali!"

LEGO Star Wars II
GMC.Homer
"Un videogioco non fa nessuno grande!"

Fottball Manager 2007
GMC.Pettinato
"La panchina scotta!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: [illegible] Voto: [illegible]
Trucchi: Apr 05/ *EP1* [illegible] 06
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 ■ Demo: DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno ... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
Trucchi: Set 06 ■ Demo: Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05
La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 9?
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 V[illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 N[illegible]
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Demo: Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti dei GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: [illegible] Voto: [illegible]
Trucchi: Apr 06, *Alexander* Ott 06
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO 9
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 05 [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 ■ Demo: Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible] Voto: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD [illegible]
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 ■ Gioco completo: BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VO[illegible]
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 ■ Demo: DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 ■ Trucchi: Ago 06
Lo sviluppo della serie pas[illegible] russi di Nival che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco piu venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il propno DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La piu recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 ■ Gioco completo: Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa Digital Jester Distributore. E2 Newave
Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa. THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' piu lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Sol: Dic 02 - Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore.

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 ■ Demo: Mar 05
Sam Fisher è piu in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore. Leader
Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG piu giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa.Mythic Distributore. Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa LucasArts Distributore Activision
Trucchi: Nessuno ■ Demo. Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Apr 06 Voto: 9
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del piu versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa. Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa. JoWooD Distributore. Koch Media
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa. EA Sports Distributore. DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa. Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Patch: Lug 05 ■ Gioco completo: Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) THE SHIP Set 06 VOTO 8
Casa Valve Distributore Steam
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

ALESSIO_ROMA
Avventure grafiche
1. The Black Mirror
2. Syberia
3. Syberia 2
4. La saga di Monkey Island
5. Keepsake

BOOR
Migliori di tutti i generi
1. Half-Life 2
2. Warcraft III
3. GTA San Andreas
4. GTR
5. Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo

JIM KENOBI
Azione/Avventura
1. Prince of Persia: I Due Troni
2. LEGO Star Wars
3. Beyond Good & Evil
4. Soul Reaver 2
5. Jedi Knight 2: Jedi Outcast

DOOM89
FPS
1. Half-Life 2
2. Call of Duty 2
3. Prey
4. Doom 3
5. F.E.A.R.

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

È RICOMINCIATO IL CAMPIONATO!

La "Serie A" del netgaming entra nella terza stagione.

NEI numeri scorsi di GMC, abbiamo parlato in più di un'occasione della EPS, la famosa Pro Series di Electronic Sports League, conosciuta nel nostro Paese con la sigla ESL.

Si tratta di un campionato online dedicato agli sport elettronici che raccoglie più di 500.000 giocatori in tutta Europa. ESL è, ormai, il sito di organizzazione di tornei più importante del Vecchio Continente, in virtù del successo ottenuto nella sua terra natia (la Germania), dove ormai ha assunto i connotati di un vero e proprio fenomeno. Dopo alcuni anni in sordina, i netgamer tedeschi hanno trovato la formula magica con gli "Intel Friday Night Game", che hanno elevato a una nuova dimensione il concetto di gioco online. Alcune partite di quella che possiamo definire la "Serie A" del netgaming, di solito le più importanti, vengono giocate in eventi offline, gli Intel Friday Night Game appunto. È possibile osservare le gesta dei più importanti giocatori dal vivo, in un tripudio di musica, balli, e puro divertimento.

Dalla seconda stagione gli Intel Friday Night Game sono stati importati anche in Italia, grazie alla sponsorizzazione di Intel Italia e al supporto del sito Progaming.it, che gestisce l'ESL nel Bel Paese. Per ora, non si sono viste le resse per i biglietti d'ingresso che hanno caratterizzato questi spettacoli in Germania, ma la strada intrapresa pare essere quella giusta. Con questa tipologia di eventi, è stato dato il "calcio di inizio" alla terza stagione italiana. Organizzato alla Fiera Technology di Bolzano, il primo Intel Friday Night Game ha inaugurato la Pro Series italiana. Purtroppo, gli spettatori presenti erano pochi. I netgamer nostrani, infatti, sembrano poco inclini a muoversi e preferiscono gustarsi l'evento via Web.

Lo stand dove si potevano provare i migliori giochi multiplayer in circolazione era affollatissimo.

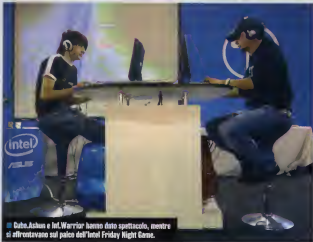
Probabilmente, spendere soldi in un viaggio per andare a vedere qualche partita importante commentata in diretta, sembra pura follia per gli appassionati tricolore. Eppure, quanti tifosi di calcio si muovono a settimane alterne per seguire in trasferta la propria squadra del cuore? Forse, è solo una questione di tempo e quando gli Sport Elettronici saranno assimilati nella cultura e nei costumi dei giovani italiani, assisteremo a un vero e proprio esodo verso eventi del genere che, per ora, rimangono gratuiti e interessanti.

Allo stand bolzanino, riempito di postazioni dove provare i titoli multiplayer per PC più gettonati, non sono mancate le emozioni. La prima partita a *Pro Evolution Soccer 5* tra SoL.Baha e [V]AndersonFabio è stata un ping pong di gol e di esultanze, soprattutto da parte di Baha che ha vinto con il punteggio di 6 a 3. Le altre due partite in programma erano sulle distese erbose di *Warcraft III: The Frozen Throne*. A darsi battaglia sono stati inf.Warrior, Cube.Ashun

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Il calendario degli Intel Friday Night Game

10.11.2006 Roma
24.11.2006 Verona
01.12.2006 Firenze
15.12.2006 Bologna

Gli spettatori per l'ESL erano pochi, ma erano in molti a provare i giochi multiplayer messi a disposizione.

Cube.Ashun e Inf.Warrior hanno dato spettacolo, mentre si affrontavano sul palco dell'Intel Friday Night Game.

e Cube Sventra. I due compagni di clan hanno affrontato e sconfitto col medesimo risultato (2 a 0) il giovane inf.Warrior, il quale si è ritrovato con due match già persi ancora prima dell'inizio delle sfide online.

Le finali della Pro Series si terranno al Business Innovation Center di Bolzano, dal 12 al 14 gennaio 2007. Il montepremi appare particolarmente "ghiotto" e decisamente in crescita rispetto alla stagione passata: ben 15.000 euro, di cui 5.000 in palio come "premi partita" o "rimborsi spese" per i sei Intel Friday Night Game che si terranno nelle date e nelle città che trovate indicate nell'apposito spazio in questa pagina. Anche i giochi ufficiali sono cambiati: i prescelti sono *CounterStrike: Source*, *Call of Duty 2* e *Pro Evolution Soccer 5*, mentre *CounterStrike 1.6* e *Worcraft III: The Frozen Throne* saranno semplicemente supportati. Occhio al calendario, quindi. Lo spettacolo della "Serie A" sta per arrivare anche nella vostra città.

GMC.Akira

Siti di riferimento www.esl.eu/it; www.progaming.it

Risultato! STERMY SECONDO A LONDRA!

Alla tappa inglese delle WSVG Alessandro Avallone sul podio

Stermy e il suo "assegnone". Peccato che la cifra scritta non corrisponda a quanto ha realmente incassato.

Si è conclusa, con un ottimo secondo posto per la nostra nazione, la tappa inglese delle World Series of Videogame. Si tratta di un torneo suddiviso in otto tappe di qualificazione sparse per il mondo, che toccano paesi come la Cina, gli Stati Uniti, la Svezia e ora l'Inghilterra, cui chiunque può iscriversi. La difficoltà non sarà quella di compilare un modulo d'iscrizione, ma superare le fasi di eliminazione di una di queste tappe, fino ad arrivare a portarsi a casa una fetta del ricco montepremi e la possibilità di partecipare alla finale. In pratica, le regole sono identiche a quelle del CPL World Tour di un anno fa, che tanto lustro ha portato proprio a Stermy, l'unico giocatore professionista italiano. Alessandro Avallone, questo il suo nome all'anagrafe, dimostra però di trovarsi pienamente a suo agio anche nelle World Series, visto che i suoi risultati sono impressionanti. Un primo posto nell'evento inaugurale e un secondo posto in Inghilterra, maturato con una bellissima prova ai danni dello statunitense Lost Cause, il quale aveva vinto contro Stermy all'inizio del torneo. Nella finale "Loser Bracket" è stato invece surclassato dall'italiano. Il cyber atleta tricolore si porta a casa ben 2.500 dollari, ma a beneficiare è soprattutto la sua esperienza in campo internazionale. Non c'era, però, solo il fenomeno di *Quake 4* a Londra - al Trocadero, per la precisione. Gli italiani in gara erano parecchi. Altri quattro "Quakers" (ob3n, Polterizer, Vgai e Meluto), più il clan di *CounterStrike 1.6* dei Cubesports, i più forti "cstriker" italiani. Purtroppo, per i primi ci sono state solo delusioni nello sparatutto di id Software; decisamente meglio è andata ai Cube, che hanno dimostrato tutta la loro esperienza e coesione. Le uniche due sconfitte che hanno subito sono maturate contro i finlandesi Hoorai (piazzatisi secondi), e contro gli inglesi Seven (giunti al quarto posto). Un risultato che fan ben sperare per il futuro della scena italiana di *CounterStrike*, e che proietta i Cubesports nel firmamento dei più grandi clan europei.

sito di riferimento: www.thewsvg.com

Mod per UT 2004

JUNK WARS

Netturbini sul piede di guerra.

- **Sviluppatore:** Runestorm
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 35 MB
- **Internet:** www.runestorm.za.net/page.php?9

LA cultura ecologista irrompe anche nei videogiochi e *Junk Wars* ne diventa il paladino. Riciclare: questa è la parola d'ordine per l'ultimo Mod per *UT 2004* sfornato dagli autori del popolare *Ballistic Weapons*.

Junk Wars mette a disposizione del giocatore 37 nuove armi ricavate da oggetti di uso comune (bottiglie, cacciaviti, martelli, coperchi e chi più ne ha più ne metta), gran parte delle quali dotate di un paio di modalità d'uso alternative e lanciabili contro gli avversari dalla distanza. Per la serie: non gettate i rifiuti per terra, ma in testa ai vostri nemici! Ma non è finita qui, perché *Junk Wars* è un cosiddetto "mutator", ovvero consente d'importare facilmente tutte le sue originali armi all'interno di modalità di gioco standard (anche di altri Mod) come deathmatch, cattura la bandiera e così via. Insomma, tutti gli agguerriti sostenitori della raccolta differenziata troveranno in *Junk Wars* la spazzatura più adatta con cui ricoprire i propri sporchi avversari! GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Estraete l'archivio junkwarv110beta_umod.zip e lanciate il file .ut4mod ivi contenuto.
2. Per giocare a *JunkWars*, selezionatelo dal menu del gioco Comunità/Mod utente.

VERDETTO

Un Mod che trasforma la spazzatura in nuove potenti armi e rinnova la giocabilità di *UT 2004*

Cerchione e chiave inglese contro cric dell'automobile: chi vincerà?

Mod per Half-Life 2

ANTFARM: SPHERES

Sfere di energia per sfide in 2D.

- **Sviluppatore:** Team Antfarm
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 17 MB
- **Internet:** www.antfarmsource.com/spheres

IL Mod per *Half-Life 2 Antfarm: Spheres* è stato sviluppato dallo stesso team della patch *Antfarm: Source* ed è stato realizzato per dimostrare ulteriormente le capacità del flessibile Source engine anche in ambito 2D.

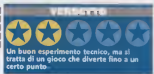
Spheres è, infatti, un platform bidimensionale basato sul motore grafico di *Half-Life 2 Deathmatch* che consente a due squadre, composte ognuna da un massimo di 8 giocatori, di sfidarsi a suon di pallate (energetiche) in faccia. In effetti, ciascun giocatore è armato esclusivamente di Gravity Gun e può utilizzare come proiettili contro i nemici solo delle sfere energetiche assorbite dai vari reattori sparsi per il livello.

Sinora sono disponibili solo due mappe, ma gli sviluppatori confidano nell'intraprendenza e nelle capacità dei modder per ampliare la lista delle arene disponibili, mentre loro si sono messi al lavoro su un nuovo progetto. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Estraete il file **SpheresBeta1.zip** nella sottocartella **SourceMods** all'interno della cartella **Steam** (**C:\Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods**).
2. Avviate Steam e cliccate su **Antfarm: Spheres** nel menu **I Miei Giochi** per far partire il Mod.

Che sia un platform non ci sono dubbi: guardate quante piattaforme sospese nel vuoto!

VERDETTO

Un buon esperimento tecnico, ma si tratta di un gioco che diverte fino a un certo punto

Mod per Half-Life 2

IRON GRIP: THE OPPRESSION

FPS contro RTS: chi vincerà?

- **Sviluppatore:** Isotx
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 352 MB
- **Internet:** http://isotx.com

UNA battaglia del genere non si era mai vista, per lo meno all'interno di un unico gioco: sparatutto in prima persona contro strategia in tempo reale, i due generi che, fondamentalmente, dominano il mercato dei titoli PC.

Iron Grip: The Oppression dimostra tutta la versatilità del Source Engine di *Half-Life 2* applicandola a due facce dello stesso gameplay. Quest'ultimo, mette l'una contro l'altro la Resistenza, un gruppo di giocatori che combattono per la libertà rigorosamente in prima persona, e l'esercito del regime Rahmos, affidato alla gestione strategica in perfetto stile RTS da parte di un solo giocatore (che può, però, anche controllarne il generale come in un FPS). In ciascuna mappa, la Resistenza vince se uccide il generale nemico, i Rahmos trionfano se catturano 3 nodi strategici della Resistenza. Il sistema misto FPS-RTS funziona piuttosto bene, anche se la parte del leone la fa pur sempre il gameplay in prima persona. L'esperimento è molto interessante, un'ottima base di partenza per auspicabili evoluzioni future.

INSTALLAZIONE

1. Estrarre l'archivio **IronGrip.zip** nella cartella **SourceMods** di *HL 2* (tipicamente **C:\Programmi\Steam\steamapps\SourceMods**).
2. Avviare il Mod *Iron Grip* da Steam, dal menu **I Miei Giochi**.

Il motore grafico Source si trova a proprio agio in prima persona...

... ma anche nella visuale a volo d'uccello tipica degli strategici.

VERDETTO
Un interessante e organico mix tra dinamiche RTS e FPS, anche se queste ultime convincono di più.

Mod per Quake 3 Arena

WORLD OF PADMAN

Coloratissime arene lillipuziane.

- **Sviluppatore:** Padworld Entertainment
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 417 MB
- **Internet:** www.worldofpadman.com

QUELLO di Padman è un mondo allegro e multicolore, in cui simpaticissimi personaggi si confrontano in arene piuttosto anticonvenzionali.

In *World of Padman*, originale e fumettoso Mod per *Quake 3 Arena*, il sangue non è ammesso e le sputafuoco sono sostituite da pistole ad acqua. Personaggi, ambientazioni, armi, ma anche fisica, interfaccia grafica e modalità di gioco: tutto sa di nuovo e di fresco in *World of Padman*. Oltre ai classici deathmatch e team deathmatch, infatti, l'azione multiplayer annovera la gradita presenza di modalità, quali Spray Your Color (in cui ogni frag garantisce una cartuccia di vernice da spruzzare sulla parete di in una stanza speciale, fino a completare il logo del proprio team), o di bizzarre varianti di modalità note come Last Pad Standing o Big Balloon (simile alla classica domination di *Unreal Tournament*). *World of Padman* si dimostra, così, un Mod tanto strambo quanto divertente, caratterizzato da uno stile grafico unico e da alcune inedite trovate di gameplay. Da provare.

INSTALLAZIONE

1. Lanciare il file autoinstallante **wop-q3mod-final-win.exe** per installare il Mod nella cartella principale di *Quake 3*.
2. Per giocare, lanciare il Mod dall'apposito collegamento sul desktop e assicurarsi di aver aggiornato il gioco alla versione 1.32c, o almeno alla 1.32.

Buffi personaggi armati di pistole ad acqua: questo è il mondo di Padman.

VERDETTO
Personaggi da fumetto, ma gameplay tutt'altro che comico: una ventata d'aria fresca.

Mod per F1 Challenge 99-02

F1 SEVEN RELEASE 2

Formula 1 d'epoca, più lucide e rombanti che mai.

- **Sviluppatore:** Team Crew
- **Genere:** Simulatore di guida
- **Dimensioni:** 705 MB
- **Internet:** www.drivingitalia.net/forum/index.php?showforum=13

GIUNTA ormai al termine la stagione 2006, torniamo indietro nel tempo di una trentina d'anni, all'epoca d'oro della Formula 1, con il Mod *F1 Seven Release 2* per *F1 Challenge 99-02*.

Come intuibile dal titolo, si tratta della seconda versione, riveduta e corretta, del Mod "per nostalgici" sviluppato dal Team Crew e centrato sulla gloriosa stagione del 1975, quella dei Lauda e dei Fittipaldi, dei Reutemann e degli Andretti. *F1 Seven Release 2* comprende la riproduzione, davvero perfetta, di 13 nuovi modelli di monoposto (inclusa la Ferrari 312 B3-74 e il curioso modello sperimentale "Spazzaneve"), due circuiti inediti (Digione e Nivelles-Baulers) oltre a una revisione grafica di quelli preesistenti, nuovi campionamenti acustici e una fisica delle vetture modificata. Il maggior pregio del Mod è rappresentato dai modelli delle sue auto, curati a partire dai fedelissimi cruscotti d'epoca per finire con i tubi di scarico super-intrecciati. Lo stesso non può essere detto per i tracciati, piuttosto spogli e cronologicamente incoerenti nei cartelloni pubblicitari a bordo pista (i telefonini, all'epoca, dovevano ancora inventarli, per esempio). Per quanto riguarda il comportamento delle vetture, poi, le modifiche introdotte non convincono appieno, con macchine un po' troppo stabili in uscita di curva e soggette a un esagerato sottosterzo.

Inoltre, l'installazione e l'utilizzo del Mod non sono certo dei più immediati, per quanto spiegati per filo e per segno in un apposito file readme (rigorosamente in inglese).

Detto questo, *F1 Seven Release 2* è un Mod dedicato quasi esclusivamente ai veri appassionati della Formula 1, quelli che vogliono rivivere gli indimenticabili duelli tra la Ferrari di Lauda e la McLaren-Ford di Fittipaldi, per poi gustarseli al replay nella gloriosa riproduzione delle sfreccianti monoposto d'epoca. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Fate doppio clic sul file **autoinstallante f1_seven_release_2_part1.exe**, che si preoccuperà d'installare automaticamente anche le altre due parti dell'archivio (f1_seven_release_2_part2.rar e f1_seven_release_2_part3.rar) all'interno della directory principale di *F1 Challenge*.

2 Per lanciare il gioco, cliccate sul file CREWF1.exe e create un collegamento sul desktop. Lanciate il file di configurazione CREWF1_3DConfig.exe e, solo dopo averlo fatto, cliccate sul collegamento appena creato.

3 **Importante:** NON create un nuovo giocatore per non perdere irrimediabilmente alcune caratteristiche del Mod. Per scegliere un altro circuito, **cambiare auto** e quindi **indietro**.

VERDETTO

★★★☆☆

Superlativa la riproduzione delle monoposto, mentre il modello di guida è ulteriormente migliorabile.

I modelli delle vetture sono veramente da urlo.

Fittipaldi fu uno dei grandi rivali di Lauda, cui quest'ultimo strappò il titolo proprio nel 1975.

Osservate il cruscotto della Rossa di Lauda con il contagiri fedelmente ruotato!

Mod per Half-Life 2

PILOTABLE STRIDER TITAN'S WAR RELOADED

Una guerra tra titani nel mondo di Half-Life 2.

- **Sviluppatore:** The Quartz
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 25 MB
- **Internet:** www.stridermod.com

CON tutta quella potenza di fuoco, i torreggianti Strider del capolavoro di Valve sono di gran lunga i nemici più dannatamente noiosi che si possano incontrare in un videogioco. A meno di non essere seduti ai loro comandi, ovviamente. Ecco spiegato in due parole il perché dell'esistenza del *Pilotable Strider Mod*.

In effetti, gli sviluppatori The Quartz non solo ci concedono l'ebbrezza di pilotare i giganteschi "ragnacci" alieni, ma ci permettono anche di entrare nell'abitacolo degli APC e degli elicotteri Combine. Visti dall'alto, gli otto livelli deathmatch e team deathmatch disponibili nel Mod hanno tutto un altro aspetto che visti dal basso: un giocatore appiedato è, spesso e volentieri, un giocatore morto nel mondo meccanizzato di *Pilotable Strider*. Mondo che, pare, presto si arricchirà anche di astronavi Combine e prototipi Dog (il fido robot di Alyx) completamente controllabili. A quel punto, lo scontro tra i titani di *Half-Life 2* sarà veramente totale.

INSTALLAZIONE

1. Estraete dall'archivio **StriderMod0351 full_installer.zip** il file autoinstallante StriderMod0351full.exe, e lanciatelo.
2. Avviate Steam e cliccate su Pilotable Strider nel menu **I Miei Giochi** per far partire il Mod.

Strider contro gru portuale: una sorta di *Aliens vs Predator*, ma in scala gigante.

VERDETTO

Impagabile l'ebbrezza di pilotare uno Strider, anche se qualche volta ci s'incastra nello scenario.

Mod per Prey (demo)

THE PORTAL WRENCH

Portali a comando.

- **Sviluppatore:** Sars & Delta
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 1 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/tul8

I portali dimensionali di *Prey* sono una trovata geniale, perché consentono di aggiungere una dimensione al design di un livello, garantendo un ulteriore grado di libertà all'interpretazione tattica del giocatore.

E che dire se non solo l'utilizzo, bensì anche il posizionamento e l'apertura dei suddetti portali fossero nelle mani dei giocatori? La libertà di movimento sarebbe davvero totale! È quello che ha pensato Valve per il suo nuovo *Portal* (a breve disponibile su Steam), ed è quello che hanno pensato anche i meno famosi (per ora) Sars & Delta. Nello spazio di pochi Kilobyte, questi intraprendenti giovanotti hanno racchiuso una piccola gemma di programmazione, che, applicata al demo di *Prey*, consente di aprire e chiudere portali comunicanti a comando. Basta impugnare la mitica chiave inglese di Tommy e cliccare con il tasto destro del mouse per aprire portali dimensionali in ogni dove.

L'ultima versione del Mod è più stabile delle precedenti e consente di realizzare balzi dimensionali al limite dal paradosso spazio-temporale. A vostro rischio e pericolo, naturalmente.

INSTALLAZIONE

1. Create una cartella chiamata **script** all'interno di quella "base" di *Prey*, quindi estraetevi l'archivio **portalwrench3.zip** e lanciate il gioco cliccando sul collegamento **Prey modded.lnk**.
2. All'interno del gioco, selezionate la chiave inglese e cliccate con il tasto destro del mouse per piazzare i portali comunicanti.

Portali dimensionali: perfetti per portare aria nuova anche alle stanze più claustrofobiche.

VERDETTO

Un piccolo Mod, che apre grandi possibilità nell'uso dei portali dimensionali.

Freeware

PENUMBRA

Una fisica da paura.

- **Sviluppatore:** Frictional Games
- **Genere:** Horror
- **Dimensioni:** 156 MB
- **Internet:** http://frictionalgames.com

VOSTRO padre muore e vi lascia la chiave di una cassetta di sicurezza che contiene un misterioso libro. Questo vi conduce in quel di Greenland, dove vi perdete irrimediabilmente in una terribile tempesta di neve, che vi riduce in uno stato di drammatica ipotermia. Riuscite a ripararvi in un bunker nascosto tra le rocce, ma scoprite che è infestato da creature mostruose. Quella che si dice proprio una bella giornata, eh?

D'altronde, cosa vi aspettavate da un gioco chiamato *Penumbra*? L'atmosfera cupa e opprimente tipica degli horror gioca un ruolo fondamentale in questo notevole sforzo freeware dei Frictional Games, ma ciò che sorprende (e spaventa) di più è come viene supportata da una tecnologia grafica e fisica di prim'ordine. Distribuito non a caso in qualità di tech demo, oltre a un motore grafico di ultima generazione (con tanto di normal mapping, illuminazione dinamica, motion blur e un sacco di altri effetti speciali), *Penumbra* vanta un engine fisico (detto Newton Game Dynamics) convincente e solido, che consente di prendere e spostare oggetti come scatole, cassetti e porte, per risolvere i classici enigmi che vanno tanto di moda recentemente. Un sistema molto più sofisticato di quello visto, per esempio, in *Fahrenheit* o in *Black & White* e decisamente più appagante dell'interazione attivata da un semplice clic, caratteristica di gran parte degli FPS.

Non che *Penumbra* sia esattamente uno sparatutto in prima persona, visto che il suo ritmo compassato in scenari perennemente in penombra (se non in ombra completa) è costellato più di cervellotici enigmi che di nemici assetati di sangue. Nonostante questo, ci piacerebbe vedere un sistema fisico del genere implementato in qualche FPS commerciale, giusto per provare a fare un po' di concorrenza al tanto decantato Source di *Half-Life 2*. Chi vivrà, vedrà. Entrambe cose non così scontate, nella penombra di *Penumbra*.

GIOCHI COMPUTER

Nella penombra, si nascondono creature poco raccomandabili.

INSTALLAZIONE

1. Lanciate il file auto-installante Penumbra_Full_1.1.exe.
2. Ora sarà sufficiente avviare *Penumbra* dal Desktop o dal Menu Avvio.

Quello di *Penumbra* è un horror più psicologico che reale.

VERDETTO

★★★★☆

Più che un gioco, un tech demo che "fa spavento" soprattutto per il suo ottimo motore fisico.

Mod per RTW Barbarian Invasion

ARTHURIAN: TOTAL WAR

Una nuova invasione di Mod si abbatte su Rome: Total War.

■ Sviluppatore: Arthurian Total War Team
■ Genere: Strategia in tempo reale
■ Percentuale di completamento: 95%
■ Internet: http://z10.invisionfree.com/Imperium_Total_War

COME barbari pronti a saccheggiare la preziosa espansione *Barbarian Invasion di Rome: Total War*, un'orda belligerante di Mod si prepara a riversarsi copiosa nei nostri hard disk.

Rispetto a progetti come *Imperium: Total War* o *Byzantium: Total War*, magari più completi o interessanti per noi italiani, abbiamo scelto di parlarvi di *Arthurian: Total War* perché già disponibile, anche se non in versione definitiva (v0.6).

Il Mod in questione simula battaglie campali ambientate nella Terra d'Albione (ovvero la Gran Bretagna) tra il 481 e il 685 d.C.. Troverete undici fazioni britanniche, tre irlandesi, tre anglosassoni e i Franchi al di là della Manica, a contendersi un centinaio di province, ciascuna potendo contare sui tattiche e unità personalizzate. Per esempio, scegliendo l'impronunziabile fazione Dyfneint, si controllerà direttamente nientemeno che il leggendario Re Artù! Chi non ha mai sognato d'interpretarlo sul campo di battaglia? GIOCHI COMPUTER

■ Artù scende in campo con il classico Pendragon rosso a campeggiare sullo scudo.

■ L'espansione *Barbarian Invasion* ha dato il via alla carica di altri Mod per *Rome: Total War*.

Mod per Half-Life 2

ENTERPRISE TEMPORAL COLD WAR

Gordon Freeman con le orecchie a punta.

■ Casa: Lightspeed Design Studios
■ Sviluppatore: Azione single player
■ Percentuale di completamento: 40%
■ Internet: www.enterprise-tcw.modsite.org

DUE miti per altrettante generazioni videoludiche e televisive, *Half-Life 2* e "Star Trek" stanno per trovare un punto di contatto in *Star Trek Enterprise: Temporal Cold War*.

Il promettente Mod a cura di Lightspeed Design Studios utilizzerà, infatti, la prospettiva in prima persona e il motore grafico/fisico del capolavoro di Valve per dar vita a un gioco d'azione a missioni basato sulla quinta serie televisiva di "Star Trek". Missioni che spazieranno dall'azione pura alla fine arte della diplomazia, passando per la risoluzione di enigmi e all'esplorazione dei meandri spaziali, all'interno di una struttura narrativa quanto più possibile fedele all'originale televisivo.

Gli sviluppatori assicurano che il Mod non seguirà la filosofia videoludica dei due *Elite Force*, ma cercherà di mettere in primo piano le componenti narrative e d'atmosfera rispetto a quelle da FPS puro. Inutile dire che non vediamo l'ora di vestire i panni spaziali del capitano Jonathan Archer… o quelli aderenti della sexy-vulcaniana T'Pol. GIOCHI COMPUTER

■ Manca solo il dottor Phlox, erede alieno del mitico e umanissimo McCoy.

GENERE: FPS

Giocato in multiplayer

CALL OF JUAREZ

Un "Call of Duty" ambientato nel Far West.

MODALITA' D'AUTORE!

Nelle sfide online, la presenza di due team differenti (uno che attacca e l'altro che difende) è ormai una prerogativa tipica degli sparatutto. Che sia un semplice "Capture the flag", in cui le due squadre hanno caratteristiche identiche, oppure un clone di *CounterStrike*, dove invece le differenze cominciano dalla scelta delle armi, la presenza di due team è immancabile. *Call of Juarez* non fa eccezione e tra le modalità come il "Deathmatch" (tutti contro tutti) e lo "Skirmish" (schermaglia) c'è l'innovative Robbery. C'è chi vestirà i panni degli "uomini di legge", chi invece impersonerà i cosiddetti "fuorilegge". Questi ultimi, dovranno sottrarre da un punto della mappa (di solito una banca) dell'oro e trasportarlo in un luogo di raccolta per vincere il round. I primi dovranno impedire che ciò avvenga. Il tutto è dannatamente divertente e, grazie e mappe con diverse entrate e e strategie d'attacco volte a disorientare l'avversario, questa modalità risulta la più giocata e la più apprezzata online. Noi di GMC l'abbiamo provata e siamo rimasti soddisfatti. L'idea è innovativa e propone qualcosa di diverso e un pubblico troppo abituato e giochi cloni di grandi successi. *Call of Juarez*, invece, ha una propria personalità ed è per questa che GMC si augura che il titolo faccia breccia nei cuori dei netgamer.

Le mappe sono molto giocabili e l'ambientazione Far West aumenta il coinvolgimento.

- **Casa:** Koch Media/Deep Silver
- **Sviluppatore:** Techland
- **Distributore:** Koch Media
- **Provato su:** Sett 06 8½
- **Multiplayer:** LAN Internet
- **Requisiti:** CPU 2,2 GHz 512 MB RAM Scheda 3D 128 MB PS 2.0 2 GB HD Windows XP Internet
- **Internet:** www.callofjuarez.com

Il fucile è letale a distanza ravvicinata, ma non così efficace sui "tiri lunghi".

GLI FPS in multiplayer rappresentano, nel nuovo millennio, la simulazione "virtuale" di una sfida di precisione con armi da fuoco.

Forse, più che di simulazione, si dovrebbe parlare di evoluzione: e quale migliore occasione di misurare la propria mira in compagnia dei propri amici online, scappando tra saloon e ranch? Questo, in poche parole, è ciò che accade con *Call of Juarez* in multiplayer. La giocabilità è quella classica da FPS online a classi. Il piombo fischia costantemente e in maniera realistica, quasi come negli scenari da Seconda Guerra Mondiale di *Call of Duty 2*. Le similitudini tra il gioco di Activision e *Call of Juarez* in multiplayer non si limitano al "solo" titolo. Per esempio, anche in *CoJ* è presente il "lean", ovvero la possibilità di sporgersi dagli angoli, e il fucile del vecchio West spara nello stesso modo del classico Garand di *Call of Duty*: un colpo è un frag. Gli appassionati online del titolo Infinity Ward, quindi, si troveranno bene a giocare a quello di Techland, anche se le affinità finiscono presto, soprattutto confrontando i supporti multiplayer. *Call of Juarez*, infatti, è originale, ben studiato e anche bilanciato, ma bisognerà aspettare qualche sostanziosa patch per vedere espresso tutto il suo potenziale.

> **"Bisognerà aspettare qualche patch per veder espresso tutto il suo potenziale"**

Dopo la connessione a qualunque server, è obbligatoria la scelta di una "professione": pistolero, fuciliere cecchino o minatore si differenziano per l'arsenale in dotazione, ma non hanno particolari abilità specifiche. In seguito, bisognerà decidere da quale parte stare: la squadra di appartenenza, infatti, influenzerà gli obiettivi della partita e, conseguentemente, l'esperienza stessa di gioco.

Tecnicamente fantastico, il prodotto di Techland trasporta il netgamer in un ambiente dove il

Al momento, sconvolge l'assoluta mancanza di certe impostazioni tipiche per lanciare una partita su

Internet: niente "launcher", niente sistema di chat "in game".
A tutto questo, va aggiunta la totale assenza di server italiani e la carenza di quelli stranieri. Peccato, perché di carne al fuoco, i programmatori polacchi, ne hanno messa molta. Speriamo non sia preda degli avvoltoi, ma piuttosto sia il pasto di qualche netgamer affamato di novità.

GIOCHI COMPUTER

Call of Juarez è un gioco da 5 stelle con un supporto multiplayer pessimo. Un vero peccato, ma continuiamo a sperare nei futuri aggiornamenti.

GENERE: RTS/GDR

Giocato in multiplayer

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Uno contro mille è uno scontro impari, quando l'uno è Conan pieno di steroidi.

UTILI ALLEATI

Oltre all'acquisto di pozioni, incantesimi e oggetti magici, possiamo usare i soldi guadagnati anche in maniera più strategica, comprando la lealtà degli insediamenti neutrali. Sebbene non sia consentito comandare direttamente queste unità, la loro I.A. si occuperà di pianificare continue operazioni di attacco contro i nostri avversari, il che può rallentarne la crescita quel tanto che basta per darci un vantaggio.

Se un solo eroe può fare sconquassi, figuriamoci quando sono cinque.

- **Casa:** GSC World Publishing
- **Sviluppatore:** GSC Game World
- **Distributore:** Koch Media
- **Provato su:** Nov 06 7½
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD, Internet
- **Internet:** www.heroesofae.com/

Quei centauri diventeranno presto cibo per gli zombi del Signore dei Lich.

SCENA: un vecchio Druido si china per spostare una chiocciola dalla strada e posarla su una foglia. La telecamera si solleva dalle sue fragili mani e va a inquadrare una sterminata schiera di zombi, fantasmi, scheletri e varia fauna Non Morta.

C'è una possibilità su un milione che il vecchio Druido sopravviva all'incontro – ma, come tutti sanno, gli eventi che hanno una possibilità su un milione di avverarsi, si verificano nove volte su dieci. La modalità multiplayer di *Heroes of Annihilated Empires* è uno dei più cristallini esempi di questa teoria. All'inizio della partita, ci si trova di fronte a una scelta: evocare un certo numero di lavoratori per costruire edifici, unità e via dicendo, oppure iniziare a girovagare con il proprio eroe in cerca di avventura e gloria. Nel primo caso, l'evoluzione della partita è quella tipica di un RTS, senza grosse sorprese. Conoscere bene le unità e avere riflessi pronti è tutto quello che serve per far pendere la bilancia dalla propria parte, e anche il lag (purché sia contenuto) non ci è sembrato troppo influente.

La faccenda cambia radicalmente quando si decide di andare in modalità GdR. La prima manciata di minuti, quando normalmente si costruirebbe l'infrastruttura del campo, deve essere invece dedicata alla ricerca di nemici "neutrali" da eliminare per fare esperienza e guadagnare i primi oggetti magici.

> "La prima manciata di minuti va dedicata alla ricerca di nemici"

Sono momenti da sfruttare a fondo, perché qualunque giocatore in modalità RTS inizierà una spietata caccia all'uomo appena creata una manciata di unità, e uno scontro con anche solo una ventina di arcieri elfici rischia di essere letale per un eroe senza esperienza. Superata la prima mezz'ora, però, la musica cambia: se la caccia è stata fortunata e si sono trovati gli incantesimi giusti e qualche oggetto magico adeguatamente potente, l'intercettazione da parte di unità deboli diventa una passeggiata ed è realistico sopravvivere anche a quelle più forti.

Oltre quel punto, è difficile che un giocatore RTS riesca a tenere testa a un eroe, a meno che non sviluppi capacità

gestionali notevoli: con 50 livelli alle spalle e l'arma giusta, basta un colpo per uccidere una decina di unità lasciate a se stesse.

L'equilibrio tra le due modalità, dunque, è azzeccato – e, grazie alle notevoli differenze tra le varie razze e tipi di eroe, ci vorranno un bel po' di partite prima che venga a noia, nonostante la mancanza di modalità alternative al classico deathmatch. Forse non si tratta del miglior RTS o del miglior GdR online sulla piazza – ma, visto il prezzo, ci sembra che valga la pena farci un giro. GIOCHI COMPUTER

MAPPE IN ARRIVO

Sebbene la versione attuale del gioco contenga solo tre mappe multiplayer/ schermaglia, le prospettive sono ottime. Abbiamo ricevuto la notizia – direttamente da GSC Game World – che sono in preparazione una decina di mappe, che dovrebbero essere pronte nel giro di un paio di mesi. Purtroppo, non abbiamo dettagli più precisi, salvo il fatto che saranno disponibili gratuitamente e che GSC sta meditando di organizzare qualche tipo di torneo basato su di esse. D'altra parte, l'infrastruttura è già pronta, grazie al sistema di partite monitorate a classifiche presente sui server di *HoAE*.

VERDETTO

Il multiplayer di *HoAE* è un ottimo esempio di come una buona idea possa essere sviluppata in maniera intelligente e portare a un risultato pregevole.

Crea un nuovo mostro per

OBLIVION

Come creare un insaziabile Non Morto grazie al TES Construction Set.

PREPARAZIONE

1 Il nostro scopo è quello di creare un famelico zombi, capace di diffondere il terrore ed estinguere ogni forma di vita in quel di Cyrodiil. Per farlo, quello che serve è il The Elder Scroll Construction Set, l'onnicomprensivo editor di *Oblivion*. Una volta aperto l'editor, cliccate su **File > Data...** per aprire la finestra **Data**, in cui attivare il file **Oblivion.esm** e dare l'**OK** per caricare i dati del gioco originale.

CREAZIONE DELLA CREATURA

2 Lo zombi distruttore sarà basato su un modello preesistente, il Dread Zombie. Nella finestra **Object Window** sulla sinistra, aprite **Actors > Creature > Undead >Zombie** e fate doppio clic su **CreatureZombieDread1**. Nella finestra **Creature** apertasi, modificate **ID** (ZombiGMC può andare) e **Name** della creatura, deselezionate **No low level processing**, settate il valore di **Health** (salute) e **Attack Damage** (danni d'attacco) su **10000** e date l'**OK**

RAFFORZAMENTO DELLA CREATURA

3 Per dotare il nostro zombi di un fisico bestiale, nella **Object Window** selezionate **Magic > Spell > Ability** e fate doppio clic su **AbUndeadFleshResIst**. Modificate la sua ID, cliccate col tasto destro del mouse all'interno del campo **Effects** e selezionate **New** per aggiungere **Reflect Damage** e **Reflect Spell**, entrambi con **Magnitude 1000**. Ora trascinate l'abilità appena creata all'interno della Spellist nella finestra **Creature** del nostro zombi.

INSERIMENTO DELLA CREATURA

4 Nella finestra **Cell View** in basso a destra, nel campo **World Space** selezionate **ICMarketDistrict**, fate doppio clic su **ICMarketDistrict01** per visualizzare la zona selezionata, e zoomate con la rotellina del mouse all'interno della finestra grafica. Trovate un posticino libero e tranquillo scorrendo la mappa, trascinatevi il nostro "simpatico" zombi modificato direttamente dalla **Object Window** e lasciatelo premendo **F**.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1-2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Oblivion*.
- Il *TES Construction Set*, scaricabile all'indirizzo **http://static.bethsoft.com/Oblivion-Const-Set.exe**.
- Il Mod *No Essential NPCs* (file 1080-No Respawn or Essential NPCS-TESSource.esp) disponibile all'indirizzo **www.tessource.net/files/file.php?id=2137**.

RISORSE

- Wiki di supporto dell'editor (in inglese): **http://cs.elderscrolls.com/constwiki**
- Archivio di mod (in inglese): **www.tessource.net/files**
- Mod ufficiali (in inglese): **http://obliviondownloads.com**

DOTAZIONE DI UNA I.A.

5 Nonostante la loro dieta a base di cervelli umani, gli zombi sono notoriamente stupidi. Per dotare il nostro di un minimo d'Intelligenza Artificiale, aprite la sua finestra **Creature** e cliccate sul pulsante **AI**. La finestra **AI Package List** rappresenta un elenco delle attività svolte dal personaggio non giocante nel corso della giornata. Ovviamente, il nostro zombi si "limiterà" ad attaccare tutto il giorno chiunque gli capiti a tiro!

DEFINIZIONE DEL COMPORTAMENTO

6 Clic destro all'interno di suddetta finestra, e selezionate **New** per definire una nuova azione. Nel campo **Package Type** selezionate **Find**, attivate il menu **Target**, selezionate la casella **Target** e inserite **NPCs** nel campo **Object Type**. Attivate il menu **Location**, selezionate la casella **Location**, settate **Near Editor Location** e inserite **999999** in **Radius**. Nel menu **Schedule**, ponete **Time** su **4** e **Duration** su **20**, infine date l'OK.

AZIONI SUPPLEMENTARI

7 Dopo avere dotato il non morto di un'attrazione fatale per i PNG nei paraggi, facciamogli anche fare un giretto nei dungeon. Ancora clic destro e **New** per definire una nuova azione, quindi selezionate **Travel** nel campo **Package Type**. Attivate le **Flags Must Reach Location** e **Must Complete**, selezionate un **Day of week**, **0** in **Time** e **4** in **Duration**. Nel menu **Location**, ponete **AnvilChapelUndercroft** in **Cell**. Ripetete per ogni nuova azione/viaggio.

DEFINIZIONE DELLA QUEST

8 Nel menu **Character** selezionate **Quests**... e, nella finestra apertasi, cliccate col tasto destro in corrispondenza della lista sulla sinistra, selezionando **New**. Date un nome alla nuova quest (tipo Insegui lo Zombi) e date l'OK. Nel campo **Quest Name** inserite Insegui lo Zombi! e datele una **Priority** di **60**. Clic destro in **Quest Conditions**, **New** e selezionate come unica condizione **GetIsPlayableRace** con **Value 1.0000**.

```
Script Edit - [InseguiloZombiDUPLICAT...
Script   Edit   Help
                                        Script Type
ScriptName InseguiloZombi

Begin GameMode

if ( getStage Charactergen >= 88 )
    setstage InseguiloZombi 10
endif


end
```

INSERIMENTO DI UNO SCRIPT

9 Cliccate sul pulsante . . . vicino a quello **Script**, e con **Script > New**. . . inserite lo script esattamente come riportato in figura. Cliccate su **Script > Save**, quindi su **Script > Recompile All** per ricompilare tutti gli script. Ora, cliccando sul pulsante **Script** nella finestra **Quest** siete finalmente in grado di aggiungere alla quest lo script Insegui lo Zombi appena creato, che renderà disponibile la missione subito dopo il caricamento del personaggio in *Oblivion*.

OBIETTIVO DELLA QUEST

10 Attivate il menu **Quest Stage**, clic destro sull'**Index** a sinistra, **New** e chiamate il nuovo **stage 10**. Clic destro sulla finestra **Quest Stage Items**, quindi **New** per inserire in **Log Entry** una descrizione della quest. Tornate alla finestra grafica, fate doppio clic sullo zombi e inserite la sua ID (ZombiGMC) nel campo **ReferenceID**. Tornate nella finestra **Quest**, menu **Quest Targets**, **New**, attivate **Select Reference** in **Render Window** e quindi cliccate sullo zombi nella finestra grafica.

SALVATAGGIO DEL MOD

11 Ora, aprite il menu **File > Save** e salvate il vostro Mod col nome che preferite. Nel caso vogliate modificarlo in futuro, dovrete selezionare il file appena salvato insieme al solito **Oblivion.esm** e aprirli entrambi. Una volta lanciato *Oblivion*, ricordate di attivare il Mod dal menu apposito prima di caricare il gioco. Vi verrà subito notificata la nuova quest Insegui lo Zombi. Seguendo la scia di cadaveri non dovrebbe essere troppo difficile trovarlo!

TEST DEL MOD

12 Il Mod ha un problema: lo zombi non può uccidere alcuni personaggi (quelli determinanti per le quest) e si ostina contro di loro all'infinito. Per ovviare a ciò, basta definire manualmente nell'editor tutti i personaggi non giocanti come "non essenziali", o attivare il simpatico Mod *No Essentials NPCs* che lo farà per voi una volta per tutte. Ora siete pronti a godervi l'insaziabile zombi ridurre Cyrodiil a una landa deserta!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

La civilizzazione del futuro

Certi titoli sono ormai entrati a far parte della cultura videoludica. Tra i pochi "eletti" nel campo degli strategici in tempo reale, *Starcraft* riveste un ruolo di primo piano. Il tentativo dei Civfanatics di trasformare il capolavoro Blizzard in uno strategico a turni potrebbe, pertanto, apparire ai fedelissimi quasi blasfemo. In realtà, l'obiettivo di questi giovani modder è di dare una nuova dimensione anche a un capolavoro con quasi 10 anni sulle spalle. La trama, i modelli e le ambientazioni saranno quelli originali, mentre la vera rivoluzione sarà rappresentata proprio dalla giocabilità, che fin dalla prima beta promette di far ricredere anche il più tenace dei fan di *Starcraft*.

- **Gioco Richiesto:** Civilization IV
- **Sito di Riferimento:** http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=159768

Tolkien dichiara guerra a Roma!

Prima dell'arrivo de *La Battaglia per la Terra di Mezzo* di EA, l'unico gioco che si presentasse almeno parzialmente modificabile per ricreare gli ambienti de "Il Signore degli Anelli" era *Rome: Total War*. Non sorprende, pertanto, l'avvento sulla scena di *LOTR: Total War*. Ciò che colpisce di più in questo primo assaggio è l'introduzione di filmati in computer grafica realizzati da zero. Ogni missione che andrà a comporre la campagna principale sarà preceduta da un breve video che mostrerà gli eventi accaduti e gli obiettivi da raggiungere. Grazie all'eccellente flessibilità del motore grafico di *RTW*, è stato possibile ricreare affollatissime battaglie con centinaia di unità sullo schermo. Una total conversion a 360 gradi, che con l'introduzione degli eroi aggiunge un pizzico di strategia in più al Mod.

- **Gioco Richiesto:** Rome: Total War
- **Sito di Riferimento:** www.lotrtw.com/

Due eroi per salvare Fairglen

Tra gli aspetti di *Warcraft III* più apprezzati dai videogiocatori, la componente GdR riveste un ruolo fondamentale. Non a caso, i migliori Mod per il capolavoro Blizzard puntavano proprio sulla caratterizzazione del protagonista e sulla possibilità di migliorarne le abilità e di acquisire nuovi poteri. Nell'élite dei Mod più interessanti, entra prepotentemente il *Fairglen: The Forgotten Lands*, che permette a due amici (sullo stesso PC) di vivere l'intera avventura insieme e di collaborare alla salvezza di Fairglen. Per chi volesse iniziare a giocare subito, è stata implementata una modalità single player che permette di controllare entrambi gli eroi. Oltre alla campagna principale, saranno disponibili numerose quest extra e segreti da scoprire per quasi tre ore di gioco complessivo.

- **Gioco Richiesto:** Warcraft III
- **Sito di Riferimento:** http://enterfold.zerofold.com/

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

IL VASO DI PANDORA

Se volete passare mezz'oretta o più a spremervi le meningi, Wooly Thinking potrebbe essere il sito che fa per voi.

Risolvere un enigma è ancora più difficile, se non sappiamo neppure cosa dobbiamo fare.

In *"Arcipelago"* la cosa meno inquietante è probabilmente il viso che ci osserva.

PENSIERO INTEGRO

L'indirizzo di *Wolly Thinking* è www.woolythinking.com. Per giocare alle quattro avventure è necessario avere installato Flash Player 9, ma questo programma non è richiesto per visitare la pagina. Le istruzioni e i suggerimenti sono solo in inglese. Jonathan May non richiede nulla per i suoi sforzi, ma se sarete soddisfatti del suo lavoro potrete mandargli una donazione libera via PayPal.

DUE "stanze chiuse" che si rivelano essere luoghi strani e dalle geometrie impossibili, e due arcipelaghi di isole francamente inquietanti... Non lasciatevi ingannare dalla vivace grafica in flash e dai cieli azzurri ai confini del mondo: le avventure di *Wooly Thinking* trasudano claustrofobia e mistero.

Questo sito, programmato e gestito da Jonathan May, e completamente gratuito, offre quattro esperienze "spaccacervello" da affrontare con il puntatore del mouse. In ognuna di esse, il giocatore si trova in una situazione surreale dalla quale può uscire solo con l'ingegno e l'attento esame del luogo in cui si trova.

In *The Dark Room*, il giocatore è imprigionato in una stanza buia, circondato da vaghi accenni di simboli geometrici, pulsanti, graffiti e strane griglie luminose. Perfino determinare in che direzione si trovano l'alto e il basso è difficile, in quanto basta muovere il puntatore del mouse ai lati dello schermo per fare ruotare liberamente il punto di vista. Cliccando con il puntatore stesso sugli elementi che ci circondano, è possibile che prima o poi accada "qualcosa": dei simboli si illuminino, per esempio, o alcune parti della stanza cambino di colore. La relazione tra causa ed effetto appare casuale, ma con un po' di pazienza si comprende la struttura logica che lega i vari elementi, e si riesce a uscire dalla stanza... solo per trovarsi in un'altra! Chi viene preso da claustrofobia mentre si trova dietro questa versione surreale del famoso cubo del film "Cube" (1997) potrà fare ricorso all'aiuto online. *The Dark Room* ha avuto così successo, che il suo programmatore ne ha recentemente pubblicato il "seguito": *The Dark Complex*.

"Arcipelago" appare inizialmente come un'avventura punta e clicca più normale; il presupposto è uno dei soliti disastri tanto cari a questo genere. Unici superstiti di un naufragio, ci ritroviamo alla deriva sul mare accanto a un arcipelago di belle isole tropicali, lontani dalla civiltà e privi di mezzi di comunicazione. Il nostro desiderio è di tornare a casa, ma il luogo inizialmente pare offrire solo sabbia, palme e alcuni poco simpatici mucchi di ossa. Proseguendo con l'esplorazione, però, ci si accorge di come le isole siano costellate di strane strutture e oggetti surreali... Anche qui, abbiamo a disposizione una serie di aiuti online per coloro che si sentono davvero persi, mentre chi supera i misteri del primo gruppo di isole scoprirà che le tribolazioni non sono ancora finite in *Arcipelago Returns*.

The Dark Room ricorda i film "TRON" e "Cube".

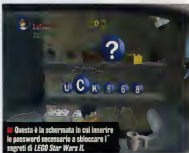
Enigmi lontani

Nel suo romanzo "Red Rabbit" Tom Clancy descrive le elucubrazioni di un responsabile del dipartimento crittografia della CIA: "Malgrado fosse un uomo dall'intelligenza brillante, e un matematico, aveva la sensazione che alcuni di coloro che lavoravano lì dentro fossero talmente più in alto rispetto a lui che per vedergli le suole delle scarpe avrebbe dovuto usare un telescopio". Noi non siamo laureati in matematica, ma la sensazione che proviamo davanti a certi "club di appassionati di rompicapo" che troviamo su Internet è molto simile. Se volete competere con alcune menti davvero diaboliche, puntate i vostri browser su "Jay Is Games" (www.jayisgames.com) o su "The Grey Labyrinth" (www.greylabyrinth.com/puzzles.php): gli enigmi che abbiamo trovato su questo secondo sito ci hanno fatto davvero bollire il cervello...

```
M file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kavorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

Questa è la schermata in cui inserire le password necessarie a sbloccare i segreti di *LEGO Star Wars II*.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA

Modalità trucchi

Dietro ogni mattoncino di *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica*, si nasconde un potenziale segreto, ma noi di GMC abbiamo pensato di rivelarvi subito le password necessarie a sbloccare l'uso di tutti i personaggi secondari. Per inserirle, tornate alla taverna di Mos Eisley in qualsiasi momento del gioco e raggiungete il bancone del bar. Parlate con Mos e selezionate la voce **Password**. Ora vi basterà inserire i seguenti codici:

PASSWORD	EFFETTO
UCK868	Soldato Lagunare
8EN917	Ben Kenobi (Fantasma)
VHY832	Guardia di Bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
8NC332	Soldato Morte Nera
TTT289	Ewok
YZF999	Guardia Gamorreana
NFX582	Droide Gonk
5MG219	Grand Moff Tarkin
YWM840	Ian Solo (Incappucciato)
NXL973	IG-BB
MMM111	Guardia Imperiale
88V889	Ufficiale Imperiale
VAP664	Pilota Navetta Imperiale
CVT125	Spia Imperiale
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
5GE549	Guardia di Palazzo
CYG336	Pilota Ribelle
EKU849	Soldato Ribelle (Hoot)
YDV451	Soldato del Deserto
G8U888	Guardia Pirata
NYU989	Soldato Artico
HHY382	L'Imperatore
HDY739	Caccia TIE
NNZ316	Pilota Caccia TIE
QYA828	Intercettatore TIE
NAH118	Greedo
UGN694	Ugnaught

Eliminando la nebbia di guerra, è possibile avere un'idea più chiara dei pericoli che attendono i vostri soldati.

COMPANY OF HEROES

Modalità trucchi

Per fornire un po' di supporto "strategico" ai soldati di *Company of Heroes*, vi basterà premere contemporaneamente, in qualsiasi momento della partita, i tasti **Ctrl**, **Shift** e **ò** (o @ che dir si voglia), per far comparire la console di comando in cui visualizzare l'intero script del gioco e inserire i seguenti codici:

Nota: *Company of Heroes*, quando si avvia, configura automaticamente la tastiera con il layout americano. Di conseguenza, i tasti cui di solito sono attribuiti i simboli, come la virgola, gli apici o le parentesi, saranno spostati (per esempio, il simbolo **(** si ottiene premendo insieme **Shift** e **9**, non **Shift** e **8**). Per ottenere il giusto funzionamento dei trucchi, badate bene che il codice inserito sia proprio quello riportato.

CODICE	EFFETTO
FOW_Toggle	Elimina la nebbia dal campo di battaglia
Setsimrate *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra tra **0** e **9**, modificherete la velocità di gioco. Il valore **8** corrisponde alla velocità di base
taskbar_hide	Nasconde completamente l'interfaccia di gioco
taskbar_show	Mostra l'interfaccia di gioco
ee_bigheadmode *numero*	Sostituendo a *numero* il valore **1** abiliterete la modalità "Testone", con **0** la disattiverete
statgraph()	Permette di abilitare i codici statistici sulla vostra partita

Non c'è mostro in *Dungeon Siege II: Broken World* che potrà resistervi, se utilizzerete i nostri trucchi.

Non abbiate paura di sfidare a duello questi gentiluomini inglesi: voi siete invulnerabili, loro no!

statgraph_channel("fps")	Dopo aver abilitato i codici statistici della partita, permette di visualizzare il frame rate
abortgame	Esce dal gioco
restart	Permette di tornare istantaneamente all'inizio della missione in corso

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

Modalità trucchi

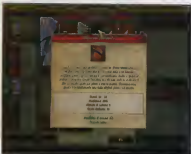
Iniziate una partita e, in qualunque momento del gioco, premente **Invio** per far apparire la schermata di scrittura dei messaggi. Digitate **+** seguito da uno dei seguenti codici per attivare l'effetto desiderato (per esempio, **+ drlife** per rendere invincibile il vostro party). Ognuno di questi trucchi può venire disattivato scrivendo il segno **-** prima del codice (**- drlife** farà tornare normali tutti i vostri personaggi).

CODICE	EFFETTO
twilightzone	Attiva la sequenza dei portali di teletrasporto usati dagli sviluppatori (Funziona durante le sequenze di teletrasporto)
version	Mostra la versione del gioco
opnauticus	Aggiunge all'inventario l'Anello d'Argento dell'Onniscienza (+24 intelligenza)
quwhba	Rende i nemici estremamente deboli
drlife	Rende il party invincibile
extracreamy	Rende il personaggio più leggero
superchunky	Rende il personaggio più pesante
movie	Permette di registrare un filmato della partita
imalittalteapot	Fa apparire su schermo un Arco Corto, un Anello d'Argento e una Giacca Frondosa

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Modalità trucchi

Anche un "onesto" bucaniere non può proprio fare a meno di impiegare qualche aiuto extra, durante le sue scorribande tra le isole dei Caraibi. In qualsiasi momento del gioco, premete **F2** per entrare nella schermata di gestione del personaggio e cliccate sul pulsante **Navi** in basso. Nel nuovo menu, scegliete una qualsiasi delle imbarcazioni sotto il vostro controllo e poi selezionate la casella in cui modificare il nome del veliero. Vi basterà battezzare la vostra nave con uno dei seguenti codici, per ottenere il beneficio riportato di fianco. Fate attenzione, i codici risentono della differenza tra lettere maiuscole e minuscole. Se il trucco è stato inserito correttamente, il nome della barca tornerà a essere quello di base, così potrete inserire il codice seguente.

CODICE	EFFETTO
GodMode	Permette di attivare o disattivare l'invulnerabilità per il protagonista nelle fasi di terra e per l'armata nelle fasi di combattimento navale
ExpBooster	Permette di ricevere un incremento di 10.000 punti esperienza nel proprio inventario
MoneyBooster	Permette di ricevere un incremento di 10.000 pezzi d'oro nel proprio inventario
BestGun	Aggiunge al vostro inventario la pistola migliore disponibile in tutto il gioco (Attenzione, per usarla correttamente, dovrete avere il livello d'esperienza richiesto)
BestSaber	Aggiunge al vostro inventario la migliore spada disponibile in tutto il gioco (Attenzione, per usarla correttamente, dovrete avere il livello d'esperienza richiesto)

Cossacks II: Napoleonic Wars

Modalità trucchi

Premete **Invio** in qualsiasi momento del gioco e inserite, nel box di testo che apparirà, uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
scout	Elimina la nebbia dal campo di battaglia
deposits	Incrementa il valore di tutte le risorse disponibili
walkover	Permette di riportare una vittoria istantanea in qualsiasi missione del gioco
reinforce	Ogni volta che si è sotto attacco, arrivano rinforzi
Charge	Le unità selezionate al momento dell'inserimento del trucco potranno ricaricare istantaneamente l'arma

nel prossimo NUMERO

IMPERDIBILE!

GMC sarà in edicola con un altro grande gioco completo!

SWAT 4

Lo splendido sparatutto tattico che vi permetterà di simulare le operazioni della famosissima squadra SWAT!

Voto: 4,5/5 — GAMESPOT Voto: 8,5/10 — GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER Voto: 8

RECENSITO!

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Umani e Caos in lotta per le terre dell'Impero!

RECENSITO!

NEED FOR SPEED CARBON

I bolidi di EA riaccendono i motori!

NON PERDETE IL NUMERO DI NATALE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 1 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 15

Insegnare con i videogame

NELL'agosto del 2005, Futurelab, un'organizzazione britannica non-profit, ha dato il via a un'ambiziosa ricerca sul potenziale didattico del videogame intitolata "Teaching with Games. Using commercial off-the-shelf computer games in formal education" ("Insegnare con i videogiochi. Usare videogame commerciali per la formazione istituzionale").

Lo studio – finanziato da alcuni dei più importanti publisher del mondo (Electronic Arts, Microsoft, Take Two Interactive e l'Interactive Software Federation of Europe) – si è svolto in quattro scuole secondarie, distribuite in contesti urbani, rurali e suburbani, del Regno Unito. Durante l'intero anno scolastico, dieci docenti hanno utilizzato tre videogame – *The Sims 2*, *Knights of Honor* e *RollerCoaster Tycoon 3* – come "case study" durante le ore di lezione.

I risultati della ricerca condotta da Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer e Tim Rudd sono particolarmente interessanti e meritano un approfondimento, anche se invito tutti gli interessati a consultare il testo integrale (**www.futurelab.org.uk**, in lingua inglese). In primo luogo, è emerso che i videogiochi possono rappresentare uno strumento utile a fini didattici. La maggior parte degli insegnanti, infatti, ha verificato sul campo che le simulazioni elettroniche forniscono stimoli cognitivi positivi e favoriscono, anziché compromettere, l'apprendimento. Il videogame non è stato introdotto come strumento alternativo o, peggio, antitetico a quelli tradizionali – manuali di testo innanzi tutto – bensì come elemento complementare. L'uso dei videogiochi in classe non ha limitato o compromesso in alcun modo l'efficacia didattica dei docenti.

In secondo luogo, è stato evidenziato che esiste ancora un divario generazionale tra studenti e docenti in merito al consumo di videogame. Mentre l'82% degli studenti che hanno preso parte alla ricerca giocano regolarmente con il computer per fini ricreativi, la maggior parte degli insegnanti (il 72%) lo fa per fini differenti dal puro divertimento (per esempio, la ricerca). È stato confermato, inoltre, che la fruizione di videogame è un'attività preferita da studenti di sesso maschile. Un risultato per certi versi sorprendente è che le competenze videoludiche degli studenti si sono rivelate – in alcuni casi – inferiori alle aspettative dei docenti.

È emerso, tra l'altro, che l'apprendimento si dimostra più efficace quando agli studenti viene lasciata una maggiore autonomia decisionale e che la fruizione del videogioco è poco compatibile con i limiti temporali delle rigide griglie scolastiche. Ciò significa, in altre parole, che il consumo "intelligente" di videogame è più proficuo in termini didattici quando si svolge in un contesto casalingo, o comunque extra-scolastico.

Lo studio condotto da Futurelab acquista un'inedita importanza alla luce dei risultati dell'annuale ricerca dell'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico (OCSE), "Education at a Glance 2006" ("Uno sguardo sull'Istruzione 2006", il testo integrale dello studio può essere scaricato dal sito **www.oecd.org**). Stando ai numerosi dati contenuti nel rapporto, il sistema di istruzione italiano risulta eccessivamente costoso, se paragonato agli scarsi risultati che riesce a produrre. Non solo. È tecnologicamente arretrato e inefficiente. Il risultato: scuola, istruzione post-secondaria e università italiane arrancano, sfornando studenti che non riescono a reggere il confronto con i compagni degli altri trenta Paesi aderenti all'OCSE. In base al rapporto annuale, l'Italia si colloca al penultimo posto per numero di laureati: solo l'undici per cento tra i cittadini di età compresa fra 25-64 anni. Il Bel Paese è surclassato da Stati Uniti, Australia, Giappone e Corea. La situazione non cambia prendendo in considerazione i giovani laureati di età compresa fra i 25 e i 34 anni e peggiora, addirittura, nel caso dei diplomati: l'Italia occupa l'ultima posizione della classifica – solamente 48 su 100, rispetto alla media OCSE che si attesta sui 67 ogni 100 abitanti di età compresa fra i 25 e i 64 anni. In termini di performance in materie come matematica e letteratura, gli studenti italiani di età compresa tra i 13 e i 15 anni sono tra i peggiori in assoluto.

Il sistema formativo italiano è arcaico. Il nostro Paese investe pochissimo in tecnologia e risorse didattiche: appena lo 0,4 per cento del PIL viene dirottato verso la scuola materna, una cifra inferiore a quella di Messico e Portogallo. Nelle scuole scarseggiano anche i computer (77 per scuola, contro i 115 dei Paesi OCSE) e i collegamenti a Internet.

Non voglio affermare che i videogame rappresentino la via di salvezza per la scuola italiana, ma considerando la situazione disastrosa in cui versa, sarebbe utile guardare alle nuove tecnologie con meno diffidenza. L'impresa è ardua, considerando che i docenti italiani sono tra i più anziani in assoluto: solo 1 su mille ha meno di 30 anni. Menziono questo dato perché l'età è un fattore cruciale, quando si parla di nuove tecnologie.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it**.